



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAKBOLA
KWARTET GAWANG MULTI POIN PADA SISWA
KELAS V dan VI SEKOLAH DASAR LUAR BIASA
TUNA GRAHITA PURWOSARI KUDUS
TAHUN 2015**

SKRIPSI

**Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
Untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan
Pada Universitas Negeri Semarang**

**oleh
Nurul Juniadi
6101411206**

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

ABSTRAK

Nurul Juniadi.2015. Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola *Kwartet* Gawang Multi Poin Pada Siswa Kelas V dan VI Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita Purwosari Kudus Tahun 2015. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. H Cahyo Yuwono, M. Pd.

Kata kunci: Pengembangan, Sepakbola, sepakbola *Kwartet* Gawang Multi Poin, *Difable*.

Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh informasi bahwa pembelajaran Sepakbola di Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita Purwosari Kudus belum terlaksana dengan maksimal, kurangnya guru dalam memberikan materi pembelajaran olahraga serta belum adanya kreatifitas guru dalam memodifikasi pembelajaran khususnya Sepakbola dan kesulitan anak tunagrahita untuk mengerti tentang teknik yang ada di dalam Sepakbola. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana pengembangan model pembelajaran Sepakbola *Kwartet* Gawang Multi Poin pada siswa kelas V dan VI sekolah dasar luar biasa tunagrahita Purwosari Kudus 2015 dilihat dari segi kognitif, afektif dan psikomotor mampu memberikan dorongan dan semangat dalam pembelajaran penjasorkes untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita Purwosari Kudus". Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola *Kwartet* Gawang Multi Poin pada siswa kelas V dan VI Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita Purwosari Kudus 2015.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun prosedur pengembangan produk yaitu; (1) melakukan analisis kebutuhan yang akan dikembangkan yang didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa model permainan Sepakbola *kwartet* gawang multi poin), (3) uji validasi ahli yaitu menggunakan satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran penjasorkes sekolah dasar luar biasa khusus tunagrahita, serta uji coba skala kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) uji coba skala besar, (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan, (7) hasil akhir model permainan Sepakbola *kwartet* gawang multi poin bagi siswa kelas V dan VI yang dihasilkan melalui revisi uji coba skala besar.

Berdasarkan hasil penelitian uji coba skala kecil diperoleh persentase 84,7% (baik), dari evaluasi ahli diperoleh persentase sebesar 92,50% (sangat baik). Hasil penelitian uji coba skala besar diperoleh persentase 87,6% (baik). Dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar terdapat peningkatan dengan selisih 2,9%.

Berdasarkan hasil penelitian produk tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan model permainan sepakbola *kwartet* gawang multi poin ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran penjasorkes khususnya permainan Sepakbola bagi siswa kelas V dan VI Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita Purwosari Kudus. Saran bagi guru penjasorkes Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita Purwosari Kudus dapat menggunakan permainan Sepakbola *Kwartet* Gawang Multi Poin saat pembelajaran Sepakbola.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : . . .

Tanggal :

Semarang, Juni 2015

Mengetahui,

Ketua Jurusan PJKR

Menyetujui,

Pembimbing



[Signature] 30/7 2015
Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.
NIP. 19610903 198803 1 002

[Signature]
Drs. H Cahyo Yuwono, M. Pd.
NIP. 19620425 198601 1 001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Nurul Juniadi

NIM : 6101411206

Jurusan/ Prodi : PJKR/ PJKR

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Kwartet
Gawang Multi Poin Pada Siswa Kelas V dan VI Sekolah
Dasar Luar Biasa Tunagrahita Purwosari Kudus Tahun
2015

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya ilmiah sendiri dan bukan hasil jiplakan (plagiat) karya tulis orang lain baik sebagian ataupun seluruhnya. Pada bagian dalam terdapat berbagai pendapat atau temuan dari orang lain yang telah dirujuk atau dikutip sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan yang saya buat ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai dengan aturan yang berlaku di Negara Republik Indonesia. Semoga Karya tulis ini bermanfaat bagi kita semua.

Semarang, Juni 2015


Peneliti
PETERAI
EMPEL
NIM: 6101411206
5000
Nurul Juniadi
NIM. 6101411206

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Nurul Juniadi NIM 6101411206 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Judul Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Kwartet Gawang Multi Poin Pada Siswa Kelas V dan VI Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita Purwosari Kudus Tahun 2015 telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari selasa tanggal 25 agustus 2015.

Panitia Ujian,



Ketua
Dr. H. Harry Pramono, M. Si.
NIP. 19591019 198503 1 001



Sekretaris
Supriyono, S.Pd., M. Or.
NIP. 19720127 199802 1 001

Dewan Penguji:

1. **Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.**
NIP. 19610903 198803 1 002
2. **Mohamad Annas, S.Pd., M.Pd.**
NIP. 19751105 200501 1 002
3. **Drs. H Cahyo Yuwono, M. Pd.**
NIP. 19620425 198601 1 001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Jika ingin mendapatkan sesuatu, maka jangan lakukan hal yang tidak kamu inginkan. (Nurul Juniadi)
2. Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah. (*Thomas Alva Edison*)

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tua saya tercinta: Bapak Slamet dan Ibu Sundarmi, terima kasih atas segala kasih sayang, dukungan dan do'a yang selalu tercurah.
2. Teman-teman satu kos.
3. Sahabat-sahabat terdekat saya, yang selalu memberi dukungan.
4. Teman-teman PJKR angkatan Tahun 2011.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola *kwartet* Gawang Multi Poin Pada Siswa Kelas V dan VI Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita Purwosari Kudus Tahun 2015” dengan baik. Segala kekurangan dan keterbatasan sangat penulis sadari dalam penulisan skripsi ini. Keberhasilan dalam menyusun skripsi ini atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan PJKR, FIK UNNES, yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Drs. H Cahyo Yuwono, M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Martin Sudarmono, S.Pd.,M.Pd., selaku dosen ahli Sepakbola yang telah banyak memberikan petunjuk, kritik, serta saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Oniva Dartin,S.Pd selaku kepala SDLBPurwosari Kudus yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di Sekolah tersebut.

7. Fikria Yossi I, S.Pd., selaku ahli pembelajaran penjas sekolah dasar luar biasa yang telah turut membantu demi kelancaran penelitian ini.
8. Bapak dan Ibu Guru SDLB Purwosari Kudus yang mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Siswa siswi kelas V dan VI SDLB Purwosari Kudus yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
10. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR FIKUNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman PJKR angkatan 2011 yang telah banyak membantu serta memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis sangat berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang, Juni 2015

Penulis

Nurul Juniadi

NIM. 6101411014

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1. 1 Latar Belakang Masalah.....	1
1. 2 Perumusan Masalah	7
1. 3 Tujuan Pengembangan.....	7
1. 4 Manfaat Pengembangan	7
1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti	7
1.4.2 Manfaat Bagi Guru Penjas	8
1.4.3 Manfaat Bagi Siswa.....	8
1.5 Spesifikasi Produk.....	8
1.6 Pentingnya Pengembangan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR	
2.1 Kajian Pustaka	10
2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani	10
2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani	14
2.1.3 Pendidikan Jasmani Adaptif	15
2.1.3.1 Tujuan Pendidikan Jasmani Adaptif	16
2.1.3.2 Pemilihan Materi Dan Program Penjas Adaptif.....	17
2.1.3.3 Pengertian Olahraga Adaptif	18
2.1.4 Pengertian Tunagrahita.....	18
2.1.4.1 Karakteristik Anak Tunagrahita	21
2.1.5 Pembelajaran.....	25
2.1.6 Pengertian Pengembangan.....	26
2.1.7 Modifikasi Permainan	27
2.1.8 Tujuan Modifikasi	28
2.1.9 Pengertian Permainan.....	29
2.1.10 Permainan Sepakbola	30
2.1.10.1 Sarana Dan Prasarana.....	30
2.1.10.2 Teknik Dasar Sepakbola	31
2.1.11 Pengembangan Dan Modifikasi Permainan Sepakbola	32
2.2 Kerangka Berfikir.....	37

BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1	Model Pengembangan	39
3.2	Prosedur Pengembangan	40
3.2.1	Analisis Kebutuhan	41
3.2.2	Pembuatan Produk Awal.....	41
3.2.2.1	Validasi Ahli	41
3.2.2.2	Uji Coba I	42
3.2.3	Revisi Produk Pertama.....	42
3.2.4	Uji Coba II	42
3.2.5	Revisi Produk Akhir.....	42
3.2.6	Produk Akhir	42
3.3	Uji Coba Produk	42
3.3.1	Desain Uji Coba	43
3.3.1.1	Uji Coba I : Kelompok Kecil	43
3.3.1.2	Revisi Produk Pertama.....	44
3.3.1.3	Uji Coba II : Kelompok Besar	44
3.3.2	Subjek Uji Coba	44
3.4	Rancangan Produk	44
3.4.1	Permainan Sepakbola Kwartet Gawang Multi Poin	44
3.4.2	Fasilitas Permainan Sepakbola Kwartet gawang Multi Poin.....	45
3.4.2.1	Lapangan.....	45
3.4.2.2	Bola.....	46
3.4.2.3	Kun	46
3.4.3	Peraturan Permainan	47
3.5	Jenis Data	48
3.6	Instrumen Pengumpulan Data.....	48
3.7	Analisis Data	53

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1	Penyajian Data Uji Coba Skala Kecil.....	55
4.1.1	Analisis Kebutuhan	55
4.1.2	Deskripsi Draft Produk Awal Permainan.....	56
4.1.2.1	Deskripsi Data Validasi Ahli.....	60
4.1.2.2	Uji Coba Skala Kecil	65
4.1.4.3	Data Uji Coba Kecil	65
4.2	Hasil Analisis Data pada Uji Coba Skala Kecil	67
4.3	Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil	71
4.4	Penyajian data Uji CobaSkala Besar	73
4.4.1	Data Uji Coba Skala Besar	74
4.5	Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Besar.....	76
4.6	Prototipe Produk	81
4.6.1	Kelebihan Produk.....	85
4.6.2	Kekurangan Produk	86

BAB V KAJIAN DAN SARAN

5.1	Kajian Prototipe Produk.....	87
5.2	Kelemahan Produk.....	88
5.3	Kelebihan Produk.....	89
5.4	Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut	89

DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN-LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kategori Dan Aktivitas Anak Cacat.....	17
2. Klasifikasi Tunagrahita	19
3. Perbedaan Antara Permainan Sepakbola Dengan Permainan Permainan Sepakbola <i>Kwartet</i> gawang multi poin	37
4. Kriteria Pembuatan Kuesioner	49
5. Faktor, Indikator, dan Sub Indikator Kuesioner Ahli Sepakbola.....	49
6. Faktor, Indikator, dan Sub Indikator Kuesioner Ahli Pembelajaran.....	50
7. Skor Jawaban Kuesioner “Benar” atau “Salah”	51
8. Faktor, Indikator, dan Sub Indikator Kuesioner Siswa	51
9. Klasifikasi Persentase	53
10. Aspek Penilaian Oleh Ahli.....	60
11. Revisi Draft Produk Awal	62
12. Hasil Data Penilaian Aspek Pikomotor dan Aspek Afektif	64
13. Hasil Kuisisioner kognitif Siswa	64
14. Saran Perbaikan Model Permainan	70
15. Hasil Data Penilaian Aspek Psikomotor dan Aspek Afektif.....	74
16. Hasil Kuisisioner Siswa Uji Coba Lapangan.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gawang	31
2. Lapangan.....	31
3. Bola	32
4. Prosedur Pengembangan	40
5. Lapangan Sepakbola <i>Kwartet</i> Gawang Multi Poin Uji coba I.....	46
6. Bola Yang Digunakan Dalam Permainan Sepakbola <i>Kwartet</i> Gawang multi poin.....	46
7. Kun	47
8. Lapangan Sepakbola <i>kwartet</i> gawang multi poin Draft awal.....	57
9. Rompi.....	59
10. Data Pengamatan Gerak Psikomotor Siswa	65
11. Data Pengamatan Afektif Siswa.....	66
12. Data Kuisisioner Kognitif Siswa	67
13. Data Pengamatan Gerak (Psikomotor) Siswa	76
14. Data Pengamatan sikap (Afektif).....	76
15. Hasil Kuisisioner Kognitif Siswa	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Judul dan Topik	93
2. Surat Keputusan Pembimbing	94
3. Surat Ijin Penelitian	95
4. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian	96
5. Lembar Evaluasi Ahli Sepakbola.....	98
6. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran	101
7. Indikator Siswa	105
8. Kuisisioner Penelitian Untuk Siswa.....	108
9. DaftarNama Siswa Subyek Uji Coba I	111
10. Lembar Pengamatan Psikomotor dan Afektif Siswa Uji Coba I	115
11. Jawaban Kuisisioner Siswa Uji Coba I.....	116
12. DaftarNama Siswa Subyek Uji Coba II.....	117
13. Lembar Pengamatan Psikomotor dan Afektif Siswa Uji Coba II	118
14. Jawaban Kuisisioner Siswa Uji Coba II.....	122
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	123
16. Kelainan Siswa SDLB-C Purwosari Kudus Menurut Psikologi.....	138
17. Daftar Wawancara Awal.....	141
18. Dokumentasi.....	142

BAB I

PENDAHULUAAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan proses belajar melalui aktifitas fisik untuk bergerak, dan belajar melalui gerak. Sumbangan yang diberikan dari Pendidikan jasmani adalah memberikan perkembangan secara menyeluruh, karena yang dikembangkan bukan hanya aspek keterampilan gerak dan kebugaran jasmani (ranah jasmani dan psikomotorik), tetapi pengembangan ranah kognitif dan afektif juga dikembangkan melalui Pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani memang sangat menarik dan menyenangkan. Selain bertugas untuk mendidik, guru juga sekaligus mengasuh. Yang dibina ialah anak yang sedang tumbuh dan berkembang. Tidak ada mata pelajaran lain yang tujuannya sedemikian majemuk dan selengkap Penjasorkes. Tujuan yang ingin dicapai bukan saja perkembangan aspek jasmani tetapi juga aspek mental sosial dan moral. Sayangnya tujuan yang serba lengkap tidak sepenuhnya dapat tercapai karena pelaksanaan pendidikan jasmani belum sesuai dengan harapan.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional menyebutkan bahwa keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan dan pengawasan. Keolahragaan nasional adalah keolahragaan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai keolahragaan, kebudayaan Nasional Indonesia, dan tanggap

terhadap tuntutan perkembangan olahraga. Ada beberapa pengertian olahraga menurut kelompoknya, yaitu:

- 1) Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani yang dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan dan kebugaran jasmani.
- 2) Olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan oleh masyarakat dengan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat untuk kesehatan, kebugaran, dan kegembiraan.
- 3) Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan.
- 4) Olahraga amatir adalah olahraga yang dilakukan atas dasar kecintaan atau kegemaran berolahraga.
- 5) Olahraga profesional adalah olahraga yang dilakukan untuk memperoleh pendapatan dalam bentuk uang atau bentuk lain yang didasarkan atas kemahiran berolahraga.
- 6) Olahraga penyandang cacat adalah olahraga yang khusus dilakukan sesuai dengan kondisi kelainan fisik dan/atau mental seseorang.

Seiring dengan kemajuan teknologi dan perkembangan penelitian di bidang olahraga, maka dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan olahraga tubuh akan terjaga kesehatannya. Meski begitu ada juga yang tidak mau melakukan aktifitas olahraga dengan berbagai alasan.

Cacat adalah seseorang anak atau orang dewasa laki-laki maupun perempuan yang memiliki kelaianan apabila dibandingkan dengan orang yang normal baik dilihat dari segi fisik, mental, tingkah laku, emosional, dan sosialnya. (Beltasar Tarigan,2000:9)

Siswa yang memiliki kecacatan mempunyai hak yang sama dengan semua yang tidak cacat dalam memperoleh pendidikan dan pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan. Pada siswa yang cacat, sesuai dengan kecacatannya akan memperoleh pembinaan melalui pendidikan jasmani yang menjadi tugas utama para guru penjas yang telah mendapatkan mata kuliah penjas adaptif .Layanan tersebut perlu diberikan secara elegan kepada anak-anak kita yang kurang beruntung dan memiliki kecacatan.Sebab mereka juga merupakan anak-anak bangsa yang menjadi harapan orang tua, masyarakat, dan negara. Mereka juga dapat tumbuh dan berkembang menjadi dewasa yang mempunyai percaya diri dan harga diri yang tinggi dalam memimpin dan mengabdikan dirinya untuk pembangunan bangsa Indonesia pada masa yang akan datang.

Tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan adaptif bagi anak-anak cacat itu sama seperti tujuannya pada anak-anak normal yaitu mencakup tujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, keterampilan gerak, sosial, dan intelektual. Penjas adaptif juga penting untuk menanamkan nilai-nilai dan sikap positif terhadap keterbatasan yang terdapat pada diri mereka sehingga mereka tidak merasa minder ketika berada di tengah-tengah masyarakat.(Beltasar Tarigan, 2000:10)

Permainan dalam konteks pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai pembekalan pentingnya aktivitas fisik untuk meningkatkan kondisi sehat,

kebugaran fisik, hubungan sosial, pengendalian emosi, dan moral. Untuk itu, guru perlu memahami konsep dasar dan strategi pembelajarannya. Permainan atau bermain merupakan fenomena masyarakat, dari mulai kanak-kanak hingga orang tua. Bagi anak-anak bermain menjadi suatu kebutuhan utama dan terkadang mereka lupa waktu. Dalam bermain dilakukannya secara sungguh-sungguh dan tidak ada paksaan. Dalam konteks pendidikan, permainan telah mampu membuat peserta didik lebih cepat, cermat, dan cerdas dalam bertindak dan berpikir dan yang lebih esensial tentunya adalah kepuasan dan kesenangan yang menjadi pendorong peserta didik untuk mau belajar sungguh dalam suasana menyenangkan tersebut. Oleh karena itu, maka permainan perlu ditentukan aturannya agar berjalan tertib dan teratur.

Dalam sistematika pembelajaran permainan di sekolah, guru harus menyusunnya dari mulai materi termudah menuju yang kompleks. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran mudah diserap oleh peserta didik. Karena karakteristik peserta didik itu sangat heterogen, maka pembelajaran permainan yang mampu menyesuaikan dengan kemampuan anak akan sangat cepat diserap dan dikuasai dibandingkan yang tidak sesuai dengan tingkat kemampuan anak.

Peraturan permainan sepakbola anak usia SD (SDLB) adalah permainan sepakbola yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia Sekolah Dasar (SDLB), yang berkaitan dengan aspek jenis dan tingkat kecacatan, usia anak, kemampuan fisik anak, dan perkembangan psikososial anak. Permainan Sepakbola anak usia SD yang terjadi selama ini dilapangan baik di lingkup

sekolah formal (SD) dan nonformal Sekolah Sepakbola (SSB) mengadopsi model permainan anak usia 12 tahun dan remaja.

Permainan sepak bola merupakan permainan yang sering kita jumpai di desa maupun di perkotaan. Permainan sepak bola ini merupakan permainan beregu karena dimainkan oleh 11 orang dari masing-masing regunya, dari anak-anak sampai kakek-kakek menggemari dan menyenangi permainan ini, karena untuk bermain sepak bola tidak terlalu banyak mengeluarkan biaya dan dapat dilaksanakan di tempat-tempat terbuka sekalipun bukan lapangan yang sebenarnya.

Permainan sepak bola mampu membangkitkan gejolak jiwa seseorang untuk bersemangat dan membuat emosi seseorang meningkat. Ketenaran sepakbola tidak terikat dengan usia, jenis kelamin, agama, dan kebudayaan. Berbagai tantangan yang dihadapi oleh pemain menjadi daya tarik tersendiri saat berada pada pertandingan resmi maupun dalam uji coba.

Dalam suatu permainan sepak bola yang paling disukai adalah apabila terjadi gol, siapa saja yang berhasil mencetak gol ke gawang lawan pasti merasa senang karena mencetak gol merupakan kesenangan dan kebanggaan tersendiri. Lebih menyenangkan lagi apabila proses gol yang terjadi itu dilakukan dengan cara yang indah seperti bermain wall pass dengan teman untuk melewati pemain belakang lawan dan menendang bola untuk mencetak gol atau dengan tendangan akrobatik semisal tendangan *salto* atau *first time* atau bahkan melalui servis tendangan bebas. Pertandingan sepak bola sangat menarik jika jumlah golnya banyak dan terjadi kejar-kejaran skor.

Permainan sepakbola ini dapat dimainkan oleh siapa saja dari mulai anak-anak hingga orang dewasa baik laki-laki maupun perempuan. Ada beberapa keterampilan dasar yang perlu dikuasai peserta didik dalam cabang olahraga sepakbola, yaitu (1) kemampuan menendang, (2) menggiring bola, dan (3) mengontrol bola. Agar dalam permainan sepak bola memiliki daya tarik yang lebih maka perlu dilakukan modifikasi permainan agar tercipta banyak gol dan lebih menarik.

Model peraturan permainan sepakbola anak usia SD(SDLB kategori C tuna grahita) yang dikembangkan adalah memperhatikan karakteristik anak usia SD(SDLB kategori C tuna grahita) dengan segala aspek perkembangan; yaitu perkembangan jasmani, psikologis, dan sosialnya, disamping aspek pendidikan yang utama. Model permainan anak usia SD(SDLB kategori C tuna grahita) secara konstruk mengikuti model permainan sepakbola yang sudah ada, yaitu meliputi; (1) Luas lapangan permainan sepakbola, (2) Gawang permainan sepakbola, (3) Bola permainan sepakbola, dan (4) Cara permainan sepakbola yang cocok untuk anak SD(SDLB kategori C tuna grahita).

Yoyo bahagia dan Adang Suherman (2000:1). Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP. Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntutkannya dalam bentuk belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya.

Praktik permainan sepakbola yang baik adalah program yang sistematis memberi dampak terhadap domain fisik: pertumbuhan dan kematangan,

kebugaran jasmani, kebugaran metabolik; domain psikologis: citra-badan, citra diri, dan harga diri, dan psikosomatis menurun.

Dalam proses pembelajaran penjas guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga yang melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan dedaktik dan metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran (menurut standar kompetensi mata pelajaran penjas di SD) sudah merupakan kewajiban guru penjas mengajarkan berbagai keterampilan gerak, meskipun ada berbagai kendala masing-masing sekolah yang harus dihadapi, maka guru penjas dituntut untuk selalu kreatif dan modifikatif dalam melakukan tugasnya.

Dalam pembelajaran permainan dan olahraga diharapkan siswa mampu melakukan berbagai macam bentuk aktivitas permainan dan berbagai cabang olahraga salah satunya adalah cabang olah raga permainan sepakbola. Telah disebutkan di atas bahwa berdasarkan observasi, sebagian besar Sekolah Dasar tidak memiliki lapangan yang luas. Namun demikian materi-materi pokok yang ada pada kurikulum harus diajarkan sehingga sebagai guru harus bisa memodifikasi sarana dan prasarana serta harus bisa membuat strategi dalam proses pembelajarannya.

SDLB Purwosari Kudus adalah sekolah di Kudus yang menerima anak-anak yang berkebutuhan khusus untuk bersekolah yang berstatus negeri. Dari ranah penjas, sebelumnya belum ada yang meneliti mengenai anak berkebutuhan khusus di SDLB Purwosari Kudus. Jadi saya adalah orang pertama dari penjas yang melakukan penelitian di SDLB Purwosari Kudus. Ketika saya melakukan observasi mengenai pembelajaran penjas pada cabang olahraga sepakbola, disitu saya melihat pembelajaran mengenai sepakbola itu biasa saja,

seharusnya strategi dalam pembelajarannya dibuat semenarik mungkin agar siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran penjas terutama pada materi sepakbola.

Berdasar latar belakang masalah tersebut peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola *Kwartet* Gawang Multi poin Pada Siswa Kelas V dan VI SDLB Tuna Grahita Purwosari Kudus Tahun 2015”

1.2 Perumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana pengembangan model pembelajaran sepakbola *kwartet* gawang multi poin pada anak-anak tunagrahita dilihat dari segi kognitif, afektif dan psikomotor mampu memberikan dorongan dan semangat dalam pembelajaran penjasorkes untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar luar biasa khusus tunagrahita Purwosari Kudus?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “pengembangan model pembelajaran sepakbola *kwartet* gawang multi poin pada anak-anak tunagrahita dilihat dari segi kognitif, afektif dan psikomotor mampu memberikan dorongan dan semangat dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar luar biasa khusus tunagrahita Purwosari Kudus Tahun 2015”.

1.4 Manfaat Pengembangan

1.4.1 Bagi Peneliti

- 1) Sebagai modal dalam penyusunan skripsi untuk memperoleh gelar kesarjanaan bidang studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.
- 2) Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran Penjasorkes di sekolah luar biasa.
- 3) Lebih paham jika dalam pembelajaran Penjas itu dibutuhkan suatu pengembangan dalam pembelajaran.

1.4.2 Bagi Guru Penjas

- 1) Sebagai dasar dalam pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes di sekolahnya masing-masing.

- 2) Sebagai dorongan dan motivasi kepada guru penjas untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan cara memodifikasi jenis permainan olahraga sehingga siswa tidak merasa cepat bosan, serta siswa lebih aktif bergerak.
- 3) Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi Penjasorkes pada umumnya dan permainan sepakbola khususnya.

1.4.3 Bagi Siswa

- 1) Siswa menjadi lebih mudah untuk menerima materi yang diajarkan.
- 2) Sebagai media pembelajaran bagi siswa agar lebih aktif bergerak, lebih mudah bersosialisasi, dan dapat belajar tentang bermain sepakbola.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dapat dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model pembelajaran permainan sepakbola *kwartet* gawang multi poin pada siswa kelas V dan VI sekolah dasar luar biasa tunagrahita Purwosari Kudus Tahun 2015.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan di bidang pembelajaran permainan dan olahraga khususnya pada materi sepakbola, model pengembangan permainan sepakbola *kwartet* gawang multi poin merupakan salah satu alternative yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran penjasorkes. Guru penjasorkes perlu mengembangkan suatu permainan yang akan diberikan kepada siswa agar tujuan dari pembelajaran tercapai.

Beberapa aspek analisa modifikasi ini tidak terlepas dari pengetahuan guru tentang: 1) Tujuan, 2) Karakteristik Materi, 3) Kondisi Lingkungan, dan 4) Evaluasinya (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:2)

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka dalam penelitian ini adalah sebagai acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan permasalahan. Pada kajian pustaka ini dimuat beberapa pendapat para pakar dan ahli.

2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani dan Kesehatan pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan Jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (H.J.S. Husdarta 2009:3)

Menurut Subagiyo (2008:1.14) Pendidikan Jasmani dan Kesehatan adalah suatu proses pendidikan yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan dan membina kemampuan jasmani dan rohani serta kesehatan siswa dan lingkungan hidupnya, agar tumbuh dan berkembang jasani dan rohani serta kesehatan siswa dan lingkungan hidupnya agar tumbuh dan berkembang secara harmonis dan optimal sehingga mampu melaksanakan tugas bagi dirinya dan pengembangan bangsa.

Menurut H.J.S Husdarta (2009:23) Pendidikan Jasmani merupakan suatu bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan umum. Berikut merupakan aspek penting dari Pendidikan Jasmani:

1) Kebugaran dan kesehatan

Kebugaran dan kesehatan akan dicapai melalui program Pendidikan Jasmani yang terencana, teratur dan berkesinambungan. Dengan beban kerja yang cukup berat serta dilakukan dalam jangka waktu yang cukup secara teratur, kegiatan tersebut akan berpengaruh terhadap perubahan kemampuan fungsi organ-organ tubuh seperti jantung dan paru-paru. Sistem peredaran darah dan pernapasan akan bertambah baik dan efisien, didukung oleh sistem kerja penunjang lainnya.

2) Keterampilan fisik

Keterlibatan anak dalam asuhan permainan, senam, kegiatan bersama, dan lain-lain merangsang perkembangan gerakan yang efisien yang berguna untuk menguasai berbagai keterampilan. Keterampilan tersebut bisa berbentuk keterampilan dasar misalnya berlari dan melempar serta keterampilan khusus seperti senam atau renang. Pada akhirnya keterampilan itu bisa mengarah kepada keterampilan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

3) Terkuasainya prinsip-prinsip gerak

Pendidikan Jasmani yang baik harus mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang prinsip-prinsip gerak. Pengetahuan tersebut akan membuat anak mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatannya yang lebih tinggi. Dengan demikian, seluruh gerakannya bisa lebih bermakna. Sebagai contoh, anak harus mengerti mengapa kaki harus dibuka dan bahu harus direndahkan ketika anak sedang berusaha menjaga keseimbangan. Mereka juga diharapkan mengerti mengapa harus dilakukan pemanasan sebelum berolahraga.

4) Kemampuan berfikir

Dalam kegiatan Pendidikan Jasmani banyak sekali adegan pembelajaran yang memerlukan diskusi terbuka yang menantang penalaran anak. Teknik gerak dan prinsip-prinsip yang mendasarinya merupakan topik-topik yang menarik untuk didiskusikan. Peraturan permainan dan variasi-variasi gerak juga bisa dijadikan rangsangan bagi anak untuk memikirkan pemecahannya.

5) Kepekaan rasa

Dalam hal olah rasa, Pendidikan Jasmani menempati posisi yang aungguh unik, kegiatannya yang selalu melibatkan anak dalam kelompok kecil maupun besar merupakan wahana yang tepat untuk berkomunikasi dan bergaul dalam lingkup sosial. Dalam kehidupan sosial, setiap individu akan belajar untuk bertanggungjawab melaksanakan perannya sebagai anggota masyarakat. Di dalam masyarakat banyak norma yang ditaati dan aturan main yang melandasinya. Melalui Pendidikan Jasmani, norma dan aturan juga dipelajari, dihayati dan diamalkan. Untuk berperan aktif, anak pun akan menyadari bahwa ia dan kelompoknya harus menguasai beberapa keterampilan yang diperlukan. Kegiatan Pendidikan Jasmani disebut ajang nyata untuk melatih keterampilan-keterampilan hidup, agar seseorang dapat hidup berguna dan tidak menyusahkan masyarakat.

6) Keterampilan sosial

Pendidikan Jasmani menyediakan pengalaman nyata untuk melatih mengendalikan diri, membina ketekunan dan motivasi diri. Hal ini diperkuat lagi jika proses pembelajaran direncanakan sebaik-baiknya. Setiap adegan pembelajaran dalam permainan dapat dijadikan arena dialog dan perenungan tentang apa sisi baik dan buruknya suatu keputusan. Hal ini merupakan

carapembinaan morl yang efektif. Sebagai contoh, jika dalam sebuah proses Pendidikan Jasmani terjadi pertengkaran antara dua orang anak, guru bisa segera menghentikan kegiatan seluruh kelas dan mengundang mereka untuk membicarakannya. Sebab-sebab pertengkaran diteliti dan guru memancing pendapat anak-anak tentang apa perlunya mereka bertengkar, selain itu mereka dirangsang untuk mencari pemecahan yang paling baik untuk kedua belah pihak.

7) Kepercayaan diri dan citra diri

Melalui Pendidikan Jasmani, kepercayaan diri dan citra diri anak akan berkembang. Secara umum, citra diri diartikan sebagai cara kita menilai diri kita sendiri. Citra diri ini merupakan dasar untuk kepribadian anak. Dengan citra diri yang baik seseorang merasa aman dan berkeinginan untuk mengeksplorasi dunia. Dia mau dan mampu mengambil resiko, berani berkomunikasi dengan teman dan orang lain, serta mampu menanggulangi stres. Cara membina citra diri ini tidak cukup hanya dengan selalu berucap "saya pasti bisa". Tetapi perlu dinyatakan dalam usaha dan pembiasaan perilaku. Disitulah Pendidikan Jasmani menyediakan kesempatan pada anak untuk membuktikannya. Ketika anak berhasil mempelajari berbagai keterampilan gerak dan kemampuan tubuhnya, perasaan positif akan berkembang dan ia merasa optimis atau mampu untuk berbuat sesuatu. Dengan perasaan itu anak-anak akan merasa bahwa dirinya memiliki kemampuan yang baik dan pada gilirannya akan mempengaruhi pula kualitas usahanya di lain waktu, agar sama yang dicitrakannya.

Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur

seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa (Samsudin, 2008:2).

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa Pendidikan Jasmani adalah aktivitas yang merupakan bagian dari pendidikan yang melibatkan gerak anggota tubuh yang juga mencakup sikap dan pengetahuan siswa.

2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan yang ingin dicapai melalui Pendidikan Jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan penjas tidak semata-mata pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, dan sosial. Cakupan Pendidikan Jasmani adalah sebagai berikut :

Adang Suherman (2000:23) menyatakan secara umum tujuan penjasorkes dapat diklasifikasikan kedalam empat kategori yaitu :

- 1) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
- 2) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillfu*).
- 3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang Penjasorkes kedalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap dan tanggung jawab siswa.
- 4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Sedangkan, menurut Rusli Lutan (2001 : 7) tujuan penjasorkes adalah untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan aktifitas gerak, disamping agar peserta didik senang dan mau berpartisipasi dalam berbagai aktivitas.

Berdasarkan pada beberapa pendapat tentang tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah dapat digolongkan kedalam tiga aspek yaitu aspek psikomotorik, aspek kognitif, dan aspek afektif yang menjadi satu kesatuan yang utuh.

2.1.3 Pendidikan Jasmani Adaptif

Pendidikan Jasmani Adaptif adalah program atau pendidikan yang bersifat individual yang meliputi fisik atau jasmani, kebugaran gerak, pola dan keterampilan gerak dasar, keterampilan-keterampilan dalam aktifitas permainan olahraga baik individu ataupun beregu yang didesain untuk anak berkebutuhan khusus. Pendidikan olahraga harus menekankan pada program aktifitas fisik yang aktif. Untuk mendapatkan program aktifitas fisik yang aktif para guru harus melibatkan orang tua, siswa, guru dan bagian administrasi dan bidang disiplin ilmu lainnya untuk bersamasama menentukan program Pendidikan Jasmani yang baik (Yudi Hendrayana, 2007: 6).

Kontek Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif adalah anak berkebutuhan khusus perlu dipahami secara sungguh-sungguh oleh guru Pendidikan Jasmani. Hal ini disebabkan dalam proses pembelajaran jasmani sering ditemukan bahwa siswa tidak mampu melakukan gerakan dan aktivitas lain dengan baik, atau sering juga informasi dan rangkaian keterampilan gerak yang diajarkan kepada anak berkebutuhan khusus tidak dapat dicerna dengan

baik akibat kecacatan dari salah satu alat fungsional tubuhnya (Baltasar Tarigan, 2008 :34).

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa Pendidikan Jasmani Adaptif adalah Pendidikan Jasmani yang telah dimodifikasi untuk mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran pada pelaksanaannya di lapangan sehingga siswa tidak merasa terbebani ketika melaksanakan pembelajaran.

2.1.3.1 Tujuan Pendidikan Jasmani Adaptif

Penyusunan pedoman Pendidikan Jasmani adaptif bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi guru dalam memberikan layanan Pendidikan Jasmani Adaptif sesuai dengan kebutuhan ABK, selain itu melalui pedoman Pendidikan Jasmani Adaptif dapat dijadikan acuan bagi satuan Pendidikan Jasmani Adaptif untuk mengembangkan bahan pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan, lebih inovatif dan lebih efektif untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran (Yani Meimulyani dan Asep Tiswara, 2013: 3)

Tujuan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Adaptif bagi anak penyandang cacat juga bersifat holistik, seperti tujuan penjas kes untuk anak-anak normal, yaitu mencangkup tujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, keterampilan gerak, sosial dan intelektual. Di samping itu, proses pendidikan itu penting untuk menanamkan nilai-nilai dan sikap positif terhadap keterbatasan kemampuan baik dari segi fisik maupun mentalnya sehingga mereka mampu bersosialisasi dengan lingkungan dan memiliki rasa percaya diri dan harga diri. (Baltasar Tarigan, 2000:20).

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan Pendidikan Jasmani Adaptif mempermudah guru dalam proses pembelajaran

untuk anak berkebutuhan khusus agar dapat lebih mudah dalam mempelajari materi yang diajarkan oleh guru Pendidikan Jasmani Adaptif.

2.1.3.2 Pemilihan Materi dan Program Penjas Adaptif

Menurut Beltasar Tarigan (2000:38) ada beberapa faktor yang perlu mendapatkan pertimbangan dalam menentukan jenis dan materi pembelajaran penjas bagi siswa:

- 1) Pelajari rekomendasi dan diagnosis dokter yang menanganinya.
- 2) Temukan faktor dan kelemahan-kelemahan siswa berdasarkan hasil tes Pendidikan Jasmani.
- 3) Olahraga kesenangan apa yang paling diminati siswa.

Menurut Beltasar Tarigan (2000:40) program Pendidikan Jasmani untuk anak cacat dibagi menjadi 3 kategori yaitu, pengembangan gerak dasar, olahraga dan permainan, dan yang terakhir adalah kebugaran dan kemampuan gerak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat kategori dan aktivitas gerak yang dilakukan dalam program penjaskes untuk anak cacat.

Tabel 2. Kategori dan aktivitas gerak anak cacat:

No	Kategori	Aktivitas Gerak
1	Pengembangan gerak	a. Gerakan-gerakan yang tidak berpindah tempat b. Gerakan-gerakan yang berpindah tempat c. Gerakan-gerakan keseimbangan
2	Olahraga dan Permainan	a. Olahraga permainan yang bersifat rekreatif b. Permainan lingkaran c. Olahraga dan permainan beregu d. Olahraga senam dan aerobik e. Kegiatan yang menggunakan musik dan tari

		f. Olahraga permainan di air g. Olahraga dan permainan yang menggunakan meja
3	Kebugaran dan kemampuan gerak	a. Aktivitas yang meningkatkan kekuatan b. Aktivitas yang meningkatkan kelentukan c. Aktivitas yang meningkatkan kelincahan d. Aktivitas yang meningkatkan kecepatan e. Aktivitas yang meningkatkan daya tahan

2.1.3.3 Pengertian Olahraga Adaptif

Olahraga Adaptif adalah olahraga yang dirancang secara khusus untuk individu yang memiliki kemampuan terbatas dengan menggunakan peralatan yang dimodifikasi. Olahraga ini dibuat khusus untuk penyandang cacat dengan merujuk pada olahraga yang sesungguhnya yaitu olahraga yang biasa dilakukan oleh orang normal (Yudi Hendrayana, 2007: 7).

Berdasarkan pernyataan tersebut Olahraga Adaptif adalah olahraga yang disesuaikan dengan fungsional tubuh seseorang dan olahraga yang dimodifikasi untuk orang-orang dengan kemampuan terbatas. Pengertian Pendidikan Jasmani Adaptif dan Olahraga Adaptif yang telah dijelaskan diatas oleh beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Jasmani Adaptif dan Olahraga Adaptif adalah Pendidikan dan Olahraga yang dimodifikasi sesuai dengan karakteristik seseorang yang berkebutuhan khusus.

2.1.4 Pengertian Tunagrahita

Tunagrahita adalah individu yang memiliki intelegensi yang signifikan berada dibawah rata-rata dan disertai dengan ketidak mampuan dalam adaptasi perilaku yang muncul dalam masa perkembangan. Pembelajaran pada anak

tunagrahita lebih di titik beratkan pada kemampuan bina diri dan sosialisasi (Yani Meimulyani dan Caryoto, 2013: 15).

Anak tunagrahita adalah anak yang tergolong dalam kelompok dibawah normal dan lebih lamban dari pada anak normal, baik perkembangan sosial maupun kecerdasannya disebut anak berketerbelakangan mental, istilah resminya di Indonesia disebut anak tunagrahita (PP No. 72 Tahun 1991).

Menurut Efeendi (2005: 110) di dalam buku (Nunung Apriyanto, 2014: 26) anak tunagrahita adalah anak yang mengalami taraf kecerdasan yang rendah sehingga untuk mengerjakan tugas perkembangan anak tunagrahita sangat membutuhkan layanan pendidikan dan bimbingan secara khusus.

Seseorang dikatakan tunagrahita apabila memiliki tiga faktor, yaitu: (a) keterhambatan fungsi kecerdasan secara umum atau dibawah rata-rata, (b) ketidakmampuan dalam perilaku adaptif, dan (c) terjadi selama perkembangan sampai usia 18 tahun.

Tabel 3: Klasifikasi Tunagrahita

Tingkat Ketunaan	Skor Tes Intelegensi
Tunagrahita Ringan (Debil)	IQ 50-55 sampai dengan 70-75
Tunagrahita Moderat	IQ35-40 sampai dengan 50-55
Tunagrahita Payah (Severe)	IQ 20-55 sampai dengan 35-40
Tunagrahita Berat (idiot)	IQ dibawah 20-25

Sumber : Krebs, 2005. Pendidikan Jasmani dan Olahraga Adaptif

Sementara itu para ahli pendidikan luar biasa Indonesia menggunakan klasifikasi keturunan sebagai berikut:

1. Tunagrahita ringan IQ 50-70
2. Tunagrahita sedang IQ 30-50
3. Tunagrahita berat dan sangat berat IQ < 30 (Yudi Hendrayana, 2007: 27)

Menurut Yani Meimulyani dan Caryoto (2013: 15) anak tunagrahita dikelompokkan menjadi tiga yaitu :

1) Tunagrahita Ringan (IQ : 51-70)

Anak yang tergolong dalam tunagrahita ringan memiliki banyak kelebihan dan kemampuan. Mereka mampu dididik dan dilatih. Misalnya, membaca, menulis, berhitung, menjahit, memasak, bahkan berjualan. Tunagrahita ringan lebih mudah diajak berkomunikasi. Selain itu kondisi fisik mereka tidak begitu mencolok. Mereka mampu berlindung dari bahaya apapun. Karena itu anak tunagrahita ringan tidak memerlukan pengawasan ekstra.

2) Tunagrahita Sedang (IQ : 36-51)

Tidak jauh berbeda dengan anak tunagrahita ringan. Anak tunagrahita sedang pun mampu diajak berkomunikasi. Namun, kelemahannya mereka tidak begitu mahir dalam menulis, membaca, dan berhitung. Tetapi, ketika ditanya siapa nama dan alamat rumah akan dengan jelas dijawab. Mereka dapat bekerja dilapangan namun dengan sedikit pengawasan. Begitu pula dengan perlindungan diri dari bahaya. Sedikit perhatian dan pengawasan. Begitu pula dengan dengan perlindungan diri dari bahaya. Sedikit pengawasan dan perhatian dibutuhkan untuk perkembangan mental dan sosial anak tunagrahita sedang.

3) Tunagrahita Berat (IQ dibawah 20)

Anak tunagrahita berat juga bisa disebut *idiot*. Karena dalam kegiatan sehari-hari mereka membutuhkan pengawasan, perhatian, bahkan pelayanan yang maksimal. Mereka tidak dapat mengurus dirinya sendiri apalagi berlindung dari bahaya. Asumsi anak tunagrahita sama dengan anak idiot tepat digunakan jika anak tunagrahita yang dimaksud tergolong dalam tunagrahita berat.

Beberapa teori diatas telah menjelaskan pengertian anak tunagrahita dan bisa disimpulkan bawa anak tunagrahita adalah anak yang kecerdasannya jelas berada dibawah rata-rata. Disamping itu mereka mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan. Mereka kurang cakap dalam memikirkan hal-hal yang abstrak, yang sulit-sulit, dan yang berbelit-belit.

2.1.4.1 Karakteristik Anak Tunagrahita

1. Karakteristik Umum

Di dalam buku pedoman yang diterbitkan oleh Depdiknas (2003) yang dikutip oleh Nunung Apriyanto (20014: 33) mengemukakan bahwa karakteristik tunagrahita yaitu penampilan fisik tidak seimbang, tidak dapat mengurus diri sendiri sesuai dengan usianya, perkembangan bicara terlambat, kurang perhatian pada lingkungan, koordinasi gerak kurang dan sering mengeluarkan ludah tanpa sadar.

James D Page yang dikutip oleh Suhaeri H.N (Amin: 1995) menguraikan karakteristik anak tunagrahita sebagai berikut:

- 1) Kecerdasan: kapasitas belajarnya sangat terbatas terutama untuk hal-hal yang abstrak. Mereka lebih banyak belajar dengan *membeo (rote-learning)* bukan dengan pengertian.
- 2) Sosial: dalam pergaulan mereka tidak dapat mengurus, memelihara dan memimpin diri. Ketika masih kanak-kanak mereka dibantu terus meneru dan diawasi waktu bermain dengan anak lain.
- 3) Fungsi-fungsi mental lain: mengalami kesukaran dalam memusatkan perhatian, pelupa dan sukar mengungkapkan kembali suatu ingatan.
- 4) Dorongan dan emosi: perkembangan dan emosi anak tunagrahita berbeda-beda sesuai dengan tingkat ketunagrahitaan masing-masing.

- 5) *Organisme*: struktur dan fungsi *organisme* pada anak tunagrahita umumnya kurang dari anak normal. Dapat berbicara dan berjalan diusia yang lebih tua dari anak normal.

Mengacu pada fungsi intelektual yang secara jelas berada dibawah rata-rata atau normal, sehingga menyebabkan perkembangan kecerdasan dimiliki banyak hambatan, untuk itu diperlukan layanan khusus guna membantu mengoptimalkan kemampuan dan potensinya.

2. Karakteristik Khusus

Wardani, dkk (2002) yang dikutip dari buku (Nunung, 2014: 36) mengemukakan karakteristik anak tunagrahita secara khusus menurut tingkat ketunagrahitaannya sebagai berikut:

1) Karakteristik Tunagrahita Ringan

Anak tunagrahita ringan masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana. Kecerdasannya berkembang dengan kecepatan antara setengah dan tiga perempat kecepatan anak normal dan berhenti pada usia muda. Mereka dapat bergaul dan mempelajari pekerjaan yang hanya memerlukan *semi skilled*. Pada usia dewasa kecerdasannya mencapai tingkat usia anak normal 9 dan 12 tahun.

2) Karakteristikn anak tunagrahita sedang

Anak tunagrahita sedang hampir tidak bisa mempelajari pelajaran-pelajaran akademik. Namun mereka masih memiliki kompetensi untuk mengurus diri sendiri dan dilatih untuk mengerjakan sesuatu secara rutin, dapat dilatih berkawan, mengikuti kegiatan dan menghargai hak milik orang lain. Sampai batas tertentu mereka selalu membutuhkan

pengawasan dari orang lain. Setelah dewasa kecerdasan mereka tidak lebih dari anak normal usia 6 tahun.

3) Karakteristi anak tunagrahita berat dan sangat berat

Anak tunagrahita berat dan sangat berat sepanjang hidupnya akan selalu tergantung pada pertolongan dan bantuan orang lain. Merka tidak dapat memlihara diri sendiri dan tidak dapat membedakan bahaya dan bukan bahaya. Mereka juga tidak dapat bicara. Kecerdasannya walaupun mencapai usia dewasa seperti anak normal usia paling tinggi 4 tahun.

3. Karakteristik atau Ciri-ciri pada masa perkembangan

Pengenalan pada ciri-ciri ini penting karena dapat diketahui tanpa mendatangkan ahli terlebih dahulu. Bebrapa ciri yang dapat dijadikan indikator adanya perbedaan dengan anak normal pada umumnya menurut Triman Pradisio (Wardani, dkk., 2002) adalah sebagai berikut:

1) Masa bayi

Maupun sulit untuk membedakannya para ahli mengemukakan bahwa ciri-ciri bayi tunagrahita adalah tampak mengantuk, apatis, tidak pernah sadar, jarang menangis walaupun menangis terus menerus, terlambat duduk, bicara, dan berjalan

2) Masa anak-anak

Pada masa ini anak tunagrahita sedang lebih mudah dikenal daripada anak tunagrahita ringan. Karena anak tunagrahita sedang mulai memperlihatkan ciri-ciri seperti mongoloit, kepala besar, kepala kecil. Tetapi anak tunagrahita ringan (yang lambat) memperlihatkan ciri-ciri seperti sukar memulai dan melanjutkan sesuatu, mengerjakan sesuatu berulang-ulang, tidak ada variasi, penglihatannya tampak kosong,

melamun, ekspresi muka tanpa ada pengertian. Selanjutnya tunagrahita ringan (yang cepat) memperlihatkan ciri seperti mereaksi cepat tetapi tidak tepat, tampak aktif sehingga memberi kesan anak yang pintar, pemusatan perhatian sedikit, hiperaktif, bermain dengan tangannya sendiri, cepat bergerak tanpa dipikirkan terlebih dahulu.

3) Masa sekolah

Masa ini yang penting untuk diperhatikan karena biasanya anak tunagrahita langsung masuk sekolah dan ada disekolah sd biasa. Ciri-ciri yang mereka munculkan seperti adanya kesulitan belajar hampir pada semua mata pelajaran (membaca, menulis, dan berhitung), prestasi yang kurang, kebiasaan kerja tidak baik, perhatian yang mudah beralih, kemampuan motorik yang kurang, perkembangan bahasa yang jelek dan kesulitan menyesuaikan diri.

4) Masa puber

Perubahan yang dimiliki anak tunagrahita sama halnya dengan remaja biasa. Pertumbuhan fisik berkembang normal, tetapi perkembangan berfikir dan kepribadiannya berada dibawah usianya. Akibatnya dia mengalami kesulitan dalam pergaulan dan mengendalikan diri.

Beberapa karakteristik dari anak tunagrahita antara lain lamban dalam mempelajari hal-hal yang baru, kesulitan dalam mempelajari hal-hal yang baru, kemampuan bicaranya yang sangat kurang bagi anak tunagrahita berat, cacat fisik dan perkembangan gerak, kurang dalam kemampuan menolong diri sendiri dan tingkah laku yang kurang wajar dan dilakukan terus menerus.

4. Karakteristik anak tunagrahita dalam gerak

Menurut Karakteristik Keterampilan gerak dasar seperti lari, lempar dan tangkap dibawah kemampuan orang normal sebayanya. Tidak mampu menampilkan gerak secara baik dan efisien. Pergerakan terlihat kaku dan tidak terkoordinasi. Tidak mampu melakukan rangkaian gerak dengan benar sehingga seringkali gagal dalam menampilkan keterampilan yang diharapkan. Tidak mampu mengontrol gerak dengan benar. Lamban untuk memperoleh keterampilan dan sulit untuk menghafalkan gerakan. Sulit untuk menyelesaikan tugas dalam waktu yang sudah ditentukan (Yudi Hendrayana, 2007:29).

2.1.5 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Trianto, 2010:17).

Belajar merupakan suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadi perubahan tingkah laku, "perubahan" terjadi akibat "pengalaman". Perbedaan baru terlihat pada saat menyatakan apakah perbedaan itu positif atau negatif, nampak (*overt*) atau tidak nampak (*covert*), pada keseluruhan pribadi atau pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara sendiri-sendiri (Max Darsono dkk, 2001:2-24).

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik.

Ciri-ciri pembelajaran dapat dikemukakan sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
- 2) Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.
- 3) Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa.
- 4) Belajar dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
- 5) Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa.
- 6) Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologis (Max Darsono dkk, 2001:24).

Menurut Chauhan, “pembelajaran adalah upaya guru dalam memberikan rangsangan, bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar”. Menurut kaum kognitif, pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari (Max Darsono, 2000: 24).

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat di ambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah interaksi yang terjadi antara pihak yang memberi dan pihak yang menerima untuk memberikan informasi bersifat verbal maupun gerak yang akan dinilai pada akhir kegiatan sebagai hasil pembelajaran.

2.1.6 Pengertian Pengembangan

Menurut Sugiyono (2009:297), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall (1983) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi

produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan (Punaji Setyosari 2010:194).

Lebih jauh menurut Seels dan Richey dalam buku Punaji Setyosari (2010:195), dalam bentuk yang paling sederhana penelitian pengembangan ini dapat berupa:

- 1) Kajian tentang proses dan dampak rancangan pengembangan dan upaya-upaya pengembangan tertentu atau khusus.
- 2) Situasi dimana seseorang melakukan atau melaksanakan rancangan, pengembangan pembelajaran, atau kegiatan-kegiatan evaluasi dan mengkaji proses pada saat yang sama.
- 3) Kajian tentang rancangan, pengembangan dan proses evaluasi pembelajaran baik yang melibatkan komponen proses secara menyeluruh atau tertentu saja.

2.1.7 Modifikasi Permainan

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan *developmentally appropriate practice*, artinya bahwa tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut, oleh karena itu, tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu

mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorong perubahan ke arah yang lebih baik.

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:31-32) menyatakan bahwa pembelajaran dapat dimodifikasi dengan cara mengurangi struktur permainan yang sebenarnya sehingga pembelajaran strategi dasar bermain dapat diterima dengan relatif mudah oleh siswa. Struktur-struktur tersebut diantaranya:

- 1) Ukuran lapangan
- 2) Bentuk, ukuran dan jumlah peralatan yang digunakan
- 3) Jenis skill yang digunakan
- 4) Aturan
- 5) Jumlah pemain
- 6) Organisasi permainan
- 7) Tujuan permainan.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa modifikasi pembelajaran penting dan perlu untuk diterapkan guna mendorong kesempatan dan menambah kesempatan siswa dalam mempraktikkan keterampilan mereka. Modifikasi diarahkan agar aktivitas belajar sesuai dengan tingkat perkembangan anak serta dapat membantu mendorong perubahan kemampuan belajar siswa ke arah perubahan yang lebih baik.

2.1.8 Tujuan Modifikasi

Lutan (1988) dalam (Samsudin 2000:59) menyatakan: modifikasi dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan diperlukan dengan tujuan agar:

- 1) Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran.

- 2) Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi.
- 3) Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada di dalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak.

Melakukan modifikasi, dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, guru Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan akan lebih mudah menyajikan materi pembelajaran yang sulit menjadi mudah dan disederhanakan tanpa takut kehilangan makna dan apa yang akan diberikan. Anak akan lebih banyak bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang dimodifikasi (Samsudin, 2008:60).

2.1.9 Pengertian Permainan

Main menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah melakukan perbuatan untuk bersenang-senang (dengan alat tertentu atau tidak). Sedangkan permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian internal dari proses pembentukan kepribadian anak, dari pengertian tersebut, permainan bagian mutlak dari manusia terutama anak karena permainan merupakan bagian dari proses pembentukan kepribadian anak.

Menurut Amung Ma'mun (2000), (pertama) adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian kalah atau menang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu aktifitas bermain yang tujuan utamanya adalah mencari kesenangan dan kepuasan bagi

pemainnya, tetapi dalam olahraga, permainan bukan hanya mencari kesenangan dan kepuasan saja tetapi juga untuk mencari kemenangan. Bahkan dalam dunia olahraga, permainan bisa juga dijadikan sebagai pekerjaan.

2.1.10 Permainan Sepakbola

Sepakbola merupakan olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki. Tujuan utamanya dari permainan ini adalah untuk mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya yang tentunya harus dilakukan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Untuk bisa membuat gol, kalian harus tangkas, sigap, cepat dan baik dalam mengontrol bola . (Andi cipta Nugraha, 2013; 10).

Menurut Muhammad Muhyi Faruq (2009:2) sepak bola adalah permainan paling mengasyikkan, peraturan yang sangat sederhana, dan tidak memerlukan biaya yang mahal karena dalam memainkan permainan ini tanpa bersepatu pun masih bias bermain permainan ini, tanpa bola yang harus mahal harganya karena dengan menggunakan bola yang murah meriah tidak menyurutkan siapa saja untuk bermain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah olahraga yang memainkan bola dengan kaki dengan tujuan mencetak gol dengan peraturan yang sederhana dan tidak memerlukan biaya yang mahal.

2.1.10.1 Sarana Dan Prasarana

1) Gawang

Tiang gawang terdiri dari dua tiang tegak vertical yang pada ujung atasnya disambung dengan batang lurus horizontal. Tiangnya harus berwarna putih dan biasanya terbuat dari bahan kayu atau besi. Ukuran panjang gawang adalah 7,32 meter dan tingginya 2,44 meter. Panjang serta ketinggian tiang dan mistar gawang (batang horizontal atas) bisa sedikit lebih panjang tapi tidak boleh melebihi 12 cm dari ukuran itu.



Gambar 3. Bolasepakbola

Sumber: <https://www.google.com/search?q=gambar+bola+sepakbola>

2.1.10.2 Teknik Dasar Sepakbola

Ada tiga cara dasar menggerakkan sepakbola, yaitu: menggiring (*dribbling*), menendang (*shooting*) dan menghentikan bola (*control*).

1. Menggiring (*Dribbling*)

Mendribel adalah teknik dan seni membawa atau menggiring bola yang membutuhkan keseimbangan dan penguasaan bola yang baik serta kepercayaan diri yang besar. Menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam, luar, dan punggung kaki (Tri Septa Agung Pamungkas, 2009:74)

2. Menendang Bola (*Shooting*)

Menendang adalah mengayunkan kaki kepada bola yang diarahkan ke target. Teknik tendangan bisa memakai kaki bagian dalam, luar, dan punggung kaki (Tri Septa Agung Pamungkas, 2009: 154)

3. Menghentikan Bola (*Control*)

Control adalah teknik menahan laju bola atau menguasai bola yang dilakukan pemain dengan menggunakan anggota badannya. (Tri Septa Agung Pamungkas, 2009:65)

2.1.11 Pengembangan dan Modifikasi Permainan Sepakbola

Penyelenggaraan program Pendidikan Jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program Pendidikan Jasmani itu sendiri, yaitu, “*Development Appropriate Practice*” (DAP). Dapat Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajarnya. Tugas ajar ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorongnya ke arah perubahan yang lebih baik. Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakuakn oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP. Oleh karena itu, DAP termasuk di dalamnya “*body scaling*” atau ukuran tubuh siswa, harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran penjas.

Ada beberapa kritik yang dilontarkan terhadap permainan cabang olahraga yang pelaksanaannya tidak dimodifikasi (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:12), antara lain:

1) Permainan Dan Olahraga Hanya Untuk Orang-orang Yang Terampil

Kecenderungan olahraga dan permainan lebih banyak *didominasi* oleh siswa yang terampil misalnya dalam sistem gugur. Orang terampil terus bertahan hingga permainan berakhir. Sementara siswa yang lamban atau lemah kertampilannya seringkali gugur di awal perjalanan. Demikian juga dalam permainan kelompok, misalnya sepak bola atau bolabasket, orang lamban seringkali jarang kebagian bola atau jarang diberi bola oleh teamnya dangan alas-an kartu mati. Secara teoritis siswa yang lamban perlu lebih banyak waktu dan perhatian dalam belajarnya untuk mengejar ketinggalan. Namun

melalui pembelajaran dalam bentuk permainan sering kali ia malah semakin ketinggalan.

2) Permainan Olahraga Hanya Untuk Surplus Energi

Sering kali kita dengan pernyataan dari guru kelas “berilah pelajaran olah raga sampai mereka lelah hingga mereka siap mengikuti pelajaran di kelas”.Pernyataan tersebut seolah-olah olah raga dan permainan dalam penjas hanya untuk surplus energi dan istirahat dari belajar kognitif, setelah itu siswa siap lagi belajar secara kognitif.Sacara teoritis olah raga dan permainan dalam Penjas merupakan alat pendidikan yang bersifat heulistik. Siswa tidak hanya capek secara fisik, tetapi mereka belajar skill, afektif, dan juga kognitif.

3) Permainan Olahraga Hanya Untuk Kesenangan

Sering kali permainan dan olah raga diberikan hanya agar siswa senang dan capek karena terlibat secara aktif. Lebih dari itu, siswa harus mengetahui tujuannya dan belajar meraih tujuan itu melalui terlibat secara aktif dalam permainan olah raga.Misalnya belajar mengontrol dan memanipulasi obyek atau bola, belajar strategi ofensif dan defensif, atau belajar menggunakan keterampilan dalam situasi yang lebih kompleks hingga dapat meraih kemampuan bermain lebih baik.Dengan demikian olahraga dan permaian dapat menyenangkan siswa sekaligus membelajarkan siswa untuk meraih tujuan yang jelas.

4) Permainan Olahraga Mengabaikan Prinsip Perkembangan

Pengajaran permainan dan olah raga seringkaliberorientasi pada permainan olahraga itu sendiri (*subject centered*). Pengajaran seperti ini sering kali seringkali tidak sesuai dengan kemampuan siswa karena kemampuan siswa

belum mencapai tingkatan itu. Misalnya, sering kali permainan kecil seperti kasti diberikan kepada siswa yang belum siap menerimanya. Karena dalam permainan ini siswa harus dapat melakukan lempar tangkap dengan baik. Kalau tidak permainan ini seringkali membahayakan keselamatan pelakunya dan mengabaikan prinsip perkembangan anak.

5) Permainan Dan Olahraga Merupakan Aktivitas “*Teacher-centered*”

Pelaksanaan pembelajaran permainan dan olahraga sering kali mengabaikan pendekatan “*Child-centered*”. Guru sering kali bertindak sebagai perencana, pembuat peraturan, mengajarkan perturannya, organisasi, pengendali irama permainan, termasuk juga sebagai wasit. Pembelajaran *child-centered* yang berguna untuk meningkatkan keterampilan anak dalam membuat keputusan belajar serta bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya seringkali tidak tercermin dalam permainan dan olahraga.

6) Permainan Dan Olahraga Sering Kali Membuat Anak Pasif

Pelaksanaan pembelajaran permainan dan olah raga sering kali menyebabkan sebagian besar anak pasif menunggu giliran atau menunggu kebagian bola. Pada permainan dan olah raga yang lebih resmi, sering kali waktu dihabiskan untuk keperluan managerial misalnya mengelola siswa. Hingga keseluruhan waktu aktif belajar gerak anak sering kali sangat rendah. Permainan olah raga seperti ini hendaknya dimodifikasi hingga semua siswa usahakan aktif belajar dalam waktu yang sama.

7) Permainan Olahraga Mengabaikan Kemajuan Belajar Siswa

Pembelajaran permainan dan olahraga (*low organize games*) seringkali menekankan pada belajar bagaimana bermain dengan aturannya dan bukan

belajar strategi dan skill yang mempunyai nilai transfer terhadap permainan olah raga yang sebenarnya. Olahraga yang sebenarnya sering kali menuntut persyaratan *skill* dan strategi yang sulit diberikan sekaligus kepada siswa. Dengan begitu pembelajaran permainan sering kali terfokus pada permainan itu sendiri dan bukannya belajar memainkan permainan. Sehingga *sequen* kemajuan belajar siswa relatif sulit diterapkan karena terbatas pada perturannya dan bukan *skill* dan strateginya.

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:22), di dalam permainan dan olahraga terdapat banyak jumlah cabangnya. Karena jumlah pertemuannya yang relatif terbatas belum lagi pencapaian tujuan masing-masing cabang tersebut. Untuk itu, pengembangan dan modifikasi permainan dan olahraga perlu dilakukan berdasarkan klasifikasinya. Untuk mempermudah melakukan pengembangan dan modifikasi dalam pembelajaran Penjaskes, kita mengenal aspek psikomotor yang harus dikembangkan (misal jasmani dan *skill*). Dalam pembelajaran kesegaran jasmani, kita kenal komponennya (misalnya kekuatan dan *fleksibilitas*). Dalam pembelajaran skill kita kenal klasifikasinya (misal *open* dan *close skill*). Dalam pembelajaran konsep gerak kita kenal klasifikasinya (misal prinsip dan kualitas gerak).

Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa modifikasi pembelajaran penting dan perlu untuk diterapkan guna mendorong kesempatan dan menambah kesempatan siswa dalam mempraktikkan keterampilan mereka. Modifikasi diarahkan agar aktivitas belajar sesuai dengan tingkat perkembangan anak serta dapat membantu mendorong perubahan kemampuan belajar siswa ke arah perubahan yang lebih baik.

Tabel 4. Perbedaan Antara Permainan Sepakbola Dengan Permainan Sepakbola *kwartet* gawang multi poin

Permainan sepakbola	Permainan sepakbola <i>kwartet</i> gawang multi poin	Keterangan
Jumlah pemain dalam tiap tim ada 11 orang	Jumlah pemain dalam tiap tim ada 3-6 orang	Pada permainan sepakbola <i>kwartet</i> gawang multi poin jumlah pemain lebih sedikit
Bola yang digunakan adalah bola sepak asli ukuran 5 untuk pria	Menggunakan bola sepak yang terbuat dari bola plastic berlapis busa	Pada permainan sepak bola <i>kwartet</i> gawang multi poin menggunakan bola sepak yang terbuat dari plastic berlapis busa agar anak tidak merasa sakit saat terkena tendangan.
Menggunakan lapangan sepakbola asli	Lapangan yang digunakan adalah lapangan berbentuk persegi panjang berukuran 15x9 meter	Menggunakan halaman sekolah
Waktu yang digunakan selama 2x45 menit	Menggunakan waktu selama 2x10 menit	Agar siswa tidak terlalu lelah dalam melakukan permainan sepakbola <i>kwartet</i> gawang multi poin
Menggunakan gawang asli	Gawang dengan ukuran lebih kecil, terbuat dari besi dan paralon	Menggunakan gawang yang ukurannya lebih kecil dari yang sebenarnya.

Sumber: Hasil Pengamatan (2015)

2.2 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kompetensi Penjasorkes saat ini adalah perlu adanya pengembangan model pembelajaran Penjasorkes yang dikembangkan sesuai dengan kondisi pada saat ini yaitu pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan, sehingga siswa dalam melaksanakan pembelajaran Penjasorkes tidak merasa bosan dan dapat memahami materi pembelajaran. Karena dilihat dari kegiatan pembelajaran Penjasorkes yang sudah ada terutama di sekolah dasar luar biasa dalam memberi materi bola besar, guru lebih sering memberi materi tentang sepakbola, lempar tangkap dalam teknik

dasar sepakbola seperti *dribble*,menendang,dan menghentikan bola yang pemberian materinya sangat sedikit tanpa memberi variasi lain seperti memberikan pembelajaran teknik dasar dalam sepakbola yang dimasukkan ke dalam suatu pertandingan. Hal semacam ini bisa jadi tidak akan menambah pengetahuan para peserta didik atau siswa tentang model permainan bola besar. Permainan sepakbola yang dimainkan dengan aturan yang sedemikian baku dan ukuran lapangan serta tinggi dan lebar gawang , tentunya akan sangat menyulitkan. Selain itu, keberadaan sarana dan prasarana di sekolah yang tidak tersedianya lapangan sepakbola juga menjadi kendala dalam memberi materi tentang olah raga permainan sepakbola. Sehingga perlu adanya pengembangan atau modifikasi olah raga permainan sepakbola agar bisa disesuaikan dengan karakter siswa dan kondisi sekolah.

Pengembangan permainan sepakbola harus diwujudkan karena akan mendukung berjalannya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Oleh sebab itu dibuatlah suatu model pembelajaran permainan sepakbola dengan sasaran yang dirubah menjadi lapangan permainan yang menyesuaikan dengan jumlah siswa, aturan permainan yang dipermudah dan waktu permainan yang disesuaikan dengan kondisi siswa, maka akan membuat siswa aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang gembira dan menyenangkan, pada saat mengikuti pembelajaran Penjasorkes. Sehingga pembelajaran penjasorkes dengan modifikasi permainan sepakbola *kwartet* gawang multi poin dapat lebih menarik minat siswa dan tentunya tidak monoton

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Model pengembangan yang akan dikembangkan adalah model pembelajaran penjasorkes khususnya materi sepakbola dengan model permainan sepakbola *kwartet* gawang multi poin pada siswa kelas V dan VI Sekolah Dasar Luar Biasa Tuna Grahita Purwosari Kudus. Penelitian atau research adalah suatu upaya secara sistematis untuk memberikan jawaban terhadap permasalahan atau fenomena yang dihadapi (Punaji S, 2010:29).

Prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama yaitu: pengembangan produk dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Penelitian dan pengembangan pembelajaran ini disesuaikan dengan pertimbangan keterbatasan alat, kondisi lapangan, keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga tidak mengambil subyek yang besar.

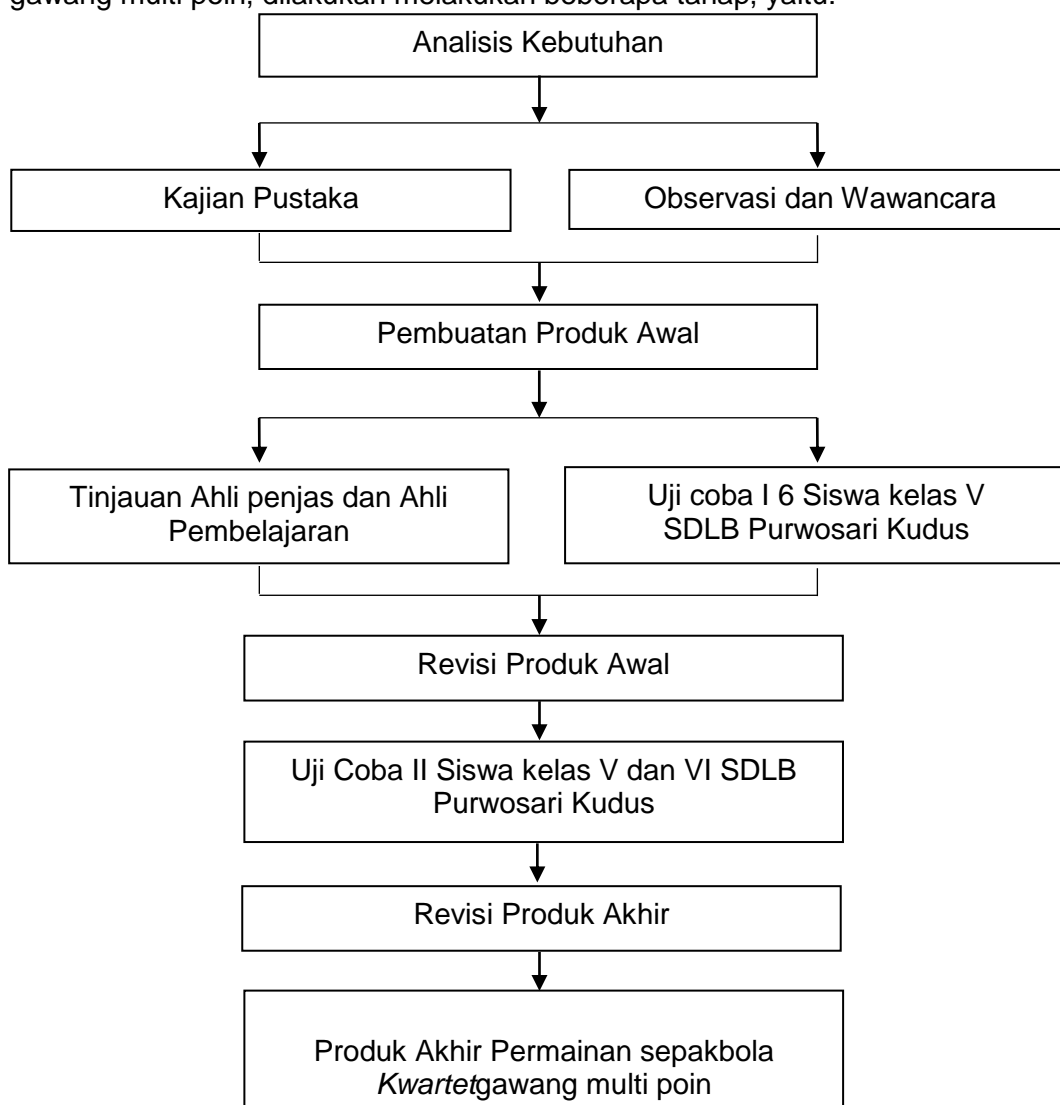
Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah utama, yaitu :

- 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka
- 2) Mengembangkan produk awal (berupa peraturan permainan sepakbola *kwartet* gawang multi poin)
- 3) Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran, serta uji coba skala kecil, dengan menggunakan kuisioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.

- 4) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dan evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
- 5) Uji coba skala besar.
- 6) Revisi produk yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba skala besar.
- 7) Hasil akhir model pembelajaran sepakbola *kwartet* gawang multi poin bagi siswa Tunagrahita Sekolah Dasar Purwosari Kudus (SDLB-C) yang dilakukan melalui revisi ujian lapangan.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada model pembelajaran sepakbola *kwartet* gawang multi poin, dilakukan melakukan beberapa tahap, yaitu:



Gambar 4. Prosedur pengembangan model pembelajaran sepakbola *kwartet*
gawang multi poin

(Borg dan Gall dalam Sugiyono, 2010).

3.1.2 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran sepakbola melalui permainan sepakbola *kwartet* gawang multi poin ini dibutuhkan atau tidak di Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita Purwosari Kudus. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi ke sekolah tersebut dengan cara pengamatan lapangan tentang aktivitas permainan dan olahraga dalam pembelajaran penjasorkes dan melakukan wawancara dengan guru penjas.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model pembelajaran sepakbola *kwartet* gawang multi poin. Pembuatan produk yang dikembangkan peneliti adalah membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli penjas dan satu guru pendidikan jasmani sebagai ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil.

3.2.2.1 Validasi Ahli

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subyek, produk yang dibuat di evaluasi terlebih dahulu oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat, digunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk

3.2.2.2 Uji Coba I

Pelaksana uji coba I dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu : (1) menetapkan desain uji coba, (2) menentukan subjek uji coba, (3) menyusun instrument pengumpulan data, dan (4) menetapkan teknik analisis data.

3.2.3 Revisi Produk Pertama

Setelah uji coba produk, maka dilakukan revisi produk pertama hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil sebagai perbaikan dari produk yang telah diujicobakan.

3.2.4 Uji Coba II

Uji coba II bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subyek uji coba 12 siswa kelas V dan VI Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita Purwosari Kudus.

3.2.5 Revisi Produk Akhir

Revisi produk dari hasil uji coba II yang telah di ujicobakan siswa kelas V dan VI Sekolah Dasar Luar Biasa Purwosari Kudus.

3.2.6 Produk Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa model pembelajaran sepakbola *kwartet* gawang multi poin. Hal tersebut, dapat digunakan sebagai alternatif proses pembelajaran yang inovatif dan efisien dalam penyampaian materi dipembelajaran penjasorkes.

3.3 Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui dua tahapan yaitu: (1) menetapkan desain uji coba, (2) menentukan subjek uji coba yang terdiri dari uji I 6 siswa dan uji coba II 12 siswa, (3) menyusun instrumen pengumpulan data

yang berupa kuisioner ahli dan kuisioner siswa, dan (4) menetapkan analisis data yang berupa kuisioner ahli dan kuisioner siswa.

3.3.1 Desain Uji Coba

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi (divalidasi) terlebih dahulu oleh satu ahli penjas (Martin Sudarmono S.Pd.,M.Pd), dan satu ahli pembelajaran (Fikria Yossi I), dengan kualifikasi: (1) Martin Sudarmono S.Pd.,M.Pd, adalah dosen sepakbola di FIK UNNES, (2) (Fikria Yossi I) adalah guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita Purwosari Kudus dan beliau lulusan dari Universitas Negeri Semarang jurusan PJKR D2 tahun 2008.

Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi fasilitas dan peralatan, perlengkapan pemain, peraturan permainan. Untuk menghimpun data dari para ahli dilakukan dengan cara memberikan draf model awal dengan disertai lembar evaluasi kepada para ahli penjas dan ahli pembelajaran. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa penilaian dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

Desain uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan. Desain uji coba yang dilaksanakan terdiri dari:

3.3.1.1 Uji Coba I: Kelompok Kecil

Setelah membuat produk pembelajaran maka di uji cobakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita Purwosari dengan sampel 6 siswa. Pengambilan siswa sebagai sampel dilakukan secara acak random sampling dengan tujuan semua siswa memperoleh kesempatan yang sama sebagai sampel.

3.3.1.2 Revisi Produk Pertama

Hasil data dari evaluasi satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil tersebut dianalisis. Selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi produk yang telah dibuat.

3.3.1.3 Uji coba II: Kelompok Besar

Setelah mengetahui hasil analisis uji coba I serta revisi produk pertama. Selanjutnya dilakukan uji coba II (lapangan). Uji coba II dilakukan pada 12 siswa kelas V dan VI Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita Purwosari Kudus.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek penelitian yang terlibat dalam uji coba pengembangan model pembelajaran sepakbola *kwartet* gawang multi poin adalah sebagai berikut:

- a. Satu orang ahli penjas
- b. Satu orang guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
- c. Siswa dalam uji coba skala kecil sebanyak 6 anak
- d. Siswa dalam uji coba skala besar sebanyak 12 anak

3.4 Rancangan Produk

Merupakan rencana keseluruhan dari model pengembangan produk, yang diciptakan peneliti dalam penelitian ini berupa model pembelajaran sepakbola *kwartet* gawang multi poin pada Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita Purwosari Kudus.

3.4.1 Permainan Sepakbola *Kwartet* Gawang Multi poin

Sepakbola *Kwartet* gawang multi poin adalah permainan permainan sepakbola yang disederhanakan dari segi lapangan, cara bermain (rule), sarana dan prasarana serta teknik dasar dalam sepakbola seperti menendang,

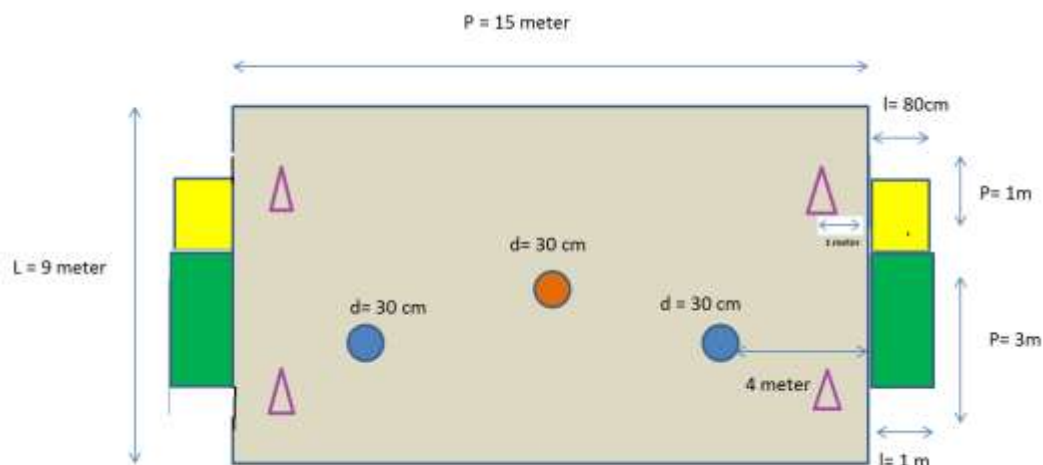
menggiring, dan menghentikan bola. Sepakbola *Kwartet* gawang multi poin dimunculkan untuk anak-anak luar biasa khususnya anak tunagrahita dengan keterbatasan intelegensi yang kurang dari anak normal dalam menerima pembelajaran permainan sepakbola dengan tujuan mengenalkan dan membiasakan anak untuk belajar tentang teknik dasar dalam sepakbola dan mempermudah anak dalam memahami serta mempelajarinya, selain itu anak dapat aktif dalam bergerak, tidak mudah jenuh sehingga pembelajaran tersebut akan berjalan secara efektif dan hasil yang dicapai akan maksimal.

Permainan ini memiliki empat gawang yang terbuat dari paralon dan besi. Ukuran gawang yang terbuat dari paralon lebih kecil daripada gawang yang terbuat dari besi sehingga ketika berhasil mencetak gol nilainya lebih banyak daripada mencetak gol ke gawang yang terbuat dari besi. Poin saat mencetak gol ke gawang yang terbuat dari paralon adalah 3, poin saat mencetak gol ke gawang yang terbuat dari besi adalah 2, sedang poin 1 diperoleh ketika berhasil melakukan tendangan pinalti ke gawang yang terbuat dari besi dengan dijaga oleh satu pemain ketika dilakukan tendangan pinalti.

Pembelajaran permainan sepakbola *kwartet* gawang multi poin lebih sederhana dan bersifat kompetitif sehingga dapat meningkatkan semangat, sikap fair play saat bermain sepakbola *kwartet* gawang multi poin. Permainan ini juga menumbuhkan nilai kerjasama, kejujuran, menghargai, percaya diri.

3.4.2 Fasilitas Permainan Sepakbola *Kwartet* Gawang Multi poin

3.4.2.1 Lapangan



Gambar 5 lapangan permainan sepakbola *kwartet* gawang multi poin uji skala kecil

Sumber: Hasil Penelitian (2015)

3.4.2.2 Bola

Bola yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah bola yang terbuat dari bola plastik yang berlapis gabus, memilih bola ini agar saat bola ditendang siswa yang menghadang tidak takut untuk menghalau tendangan itu dan agar siswa tidak mengalami rasa sakit yang berarti.



Gambar 6 bola yang dipakai dalam permainan Sepakbola *kwartet* gawang multi poin

Sumber: [Hasil](#) Penelitian (2015)

3.4.2.3 Kun

Kun digunakan sebagai pembatas area pada saat bermain sepakbola *kwartet* gawang multi poin



Gambar 7 Kun
Sumber: Hasil Penelitian (2015)

3.4.3 Peraturan Permainan

Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam permainan Sepakbola *kwartet* gawang multi poin yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan, keadaan siswa dan lingkungan sekolah. Peraturan permainan Sepakbola *kwartet* gawang multi poin ini dimodifikasi untuk mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani pada materi permainan bola besar khususnya sepakbola.

1. Teknik

Teknik yang digunakan dalam permainan sepakbola *kwartet* gawang multi poin adalah menggunakan teknik menendang, menggiring, dan menghentikan bola.

2. Perlengkapan Pada Pemain

Rompi dan seragam olahraga sebagai identitas pembeda team

3. Waktu Permainan

Durasi waktu dalam permainan sepakbola *kwartet* gawang multi poin adalah 20 menit, 10 menit untuk babak pertama dan 10 menit untuk babak ke-dua.

4. Cara Permainan

- 1) Dibentuk 2 tim yang saling berhadapan
- 2) Permainan diawali dengan cara suit antara kedua kapten team
- 3) pelaksanaan permainan ini adalah seperti permainan sepakbola yang sebenarnya, anak melakukan menendang, menggiring dan mengontrol atau menghentikan bola. Perbedaan sepakbola *kwartet* gawang multi poin dengan sepakbola adalah di dalam peraturan permainan sepakbola *kwartet* gawang multi poin peraturannya dibuat untuk memudahkan anak agar lebih mudah memahami peraturan pertandingan dan mudah dalam menjalankan permainan.
- 4) Gawang adalah tempat untuk mencetak gol,gawang terbuat dari besi dan paralon.
- 5) Foul/pelanggaran apabila pemain melakukan tindakan yang membahayakan lawan seperti menarik baju lawan, menjegal kaki lawan, dan *handsball*.
- 6) Siswa melakukan seperti itu sampai waktu habis.

3.5 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuisisioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan nara sumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil pengamatan gerak siswa.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk lembar evaluasi dan kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari para ahli penjas dan ahli pembelajaran. Lembar evaluasi untuk ahli berbentuk skala 1 sampai 4 dengan cara memberi tanda “V” pada kolom yang tersedia yang dititik beratkan pada kualitas produk yang dibuat apakah sudah efektif dan efisien untuk pembelajaran penjasorkes. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kriteria penilaian kualitas model modifikasi pembelajaran sepakbola dengan bentuk permainan Sepakbola *kwartet* gawang multi poin. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentang evaluasi mulai dari “kurang baik” sampai dengan “sangat baik”

Tabel 5. Kriteria Penilaian Kuisisioner

Nilai	Keterangan
1	Kurang baik
2	Cukup baik
3	Baik
4	Sangat baik

Sumber: Sugiyono (2010:135)

Berikut faktor, indikator, dan jumlah butir kuesioner yang digunakan pada kuesioner ahli penjas.

Tabel 6. Faktor, Indikator, dan Sub Indikator

Aspek	Indikator	Sub Indikator
Relevansi/ Keterkaitan produk	1. Kesesuaian produk dengan materi sepakbola	1. Mengetahui kesesuaian produk dengan materi dalam sepakbola 2. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek kognitif peserta didik 3. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek afektif peserta didik 4. Mengetahui kesesuaian produk

		dengan perkembangan aspek psikomotor
	2. Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik	1. Mengetahui kesesuaian produk dengan karakteristik perkembangan peserta didik 2. Mengetahui produk dapat dilakukan peserta didik putra maupun putri
Konsistensi /keajegan produk	3. Ketepatan materi dalam pembelajaran Sepakbola	1. Kesesuaian isi materi dalam pembelajaran sepakbola 2. Kejelasan petunjuk model pembelajaran sepakbola
Kecukupan produk	4. Keefektifan materi dalam tujuan pembelajaran	1. Mengembangkan ranah kognitif 2. Mengembangkan ranah afektif 3. Mengembangkan ranah psikomotor

Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen lembar evaluasi ahli pembelajaran yang berupa aspek, indikator, dan sub indikator yang akan digunakan untuk ahli pembelajaran:

Tabel 7. Faktor, Indikator, dan Sub Indikator

Aspek	Indikator	Sub Indikator
Relevansi/ Keterkaitan produk	1. Kesesuaian produk dengan SK dan KD dalam pembelajaran	2. Mengetahui kesesuaian produk dengan kompetensi dasar permainan 3. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek kognitif peserta didik 4. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek afektif peserta didik 5. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek psikomotor
	2. Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik	1. Mengetahui kesesuaian produk dengan karakteristik perkembangan peserta didik 2. Mengetahui produk dapat dilakukan peserta didik putra maupun putri

Konsistensi /keajegan produk	3. Ketepatan materi dalam pembelajaran	1. Kesesuaian fasilitas dan alat yang digunakan dalam pembelajaran 2. Kesesuaian isi materi dalam pembelajaran 3. Kejelasan petunjuk model pembelajaran
Kecukupan produk	4. Keefektifan materi dalam tujuan pembelajaran	1. Mengembangkan ranah kognitif 2. Mengembangkan ranah afektif 3. Mengembangkan ranah psikomotor

Sedangkan kuesioner yang digunakan siswa untuk pengumpulan data berupa Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan, yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Skor Jawaban Kuesioner “Ya” dan “Tidak”

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Berikut ini adalah faktor-faktor, indikator dan Jumlah Butir Kuesioner yang akan digunakan pada siswa:

Tabel 9. Faktor, indikator dan Sub Indikator

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator
1	Kognitif	Kemampuan peserta didik dalam memahami: 1. Konsep keterampilan gerak fundamental permainan sepakbola melalui permainan sepakbola <i>kwartet</i> gawang multi poin	1. Mengetahui pemahaman siswa terhadap permainan sepakbola <i>kwartet</i> gawang multi poin 2. Mengetahui pemahaman siswa terhadap teknik dasar khususnya menendang, menggiring, dan mengontrol bola dalam permainan sepakbola <i>kwartet</i> gawang multi poin 3. Mengetahui pemahaman siswa terhadap peraturan yang ada dalam permainan sepakbola <i>kwartet</i> gawang multi poin 4. Mengetahui pemahaman siswa terhadap manfaat permainan sepakbola <i>kwartet</i> gawang multi poin

2	afektif	Kemampuan peserta didik menampilkan sikap sosial dalam permainan sepakbola <i>kwartet</i> gawang multi poin	<p>1. Kerjasama Mengetahui responden mau bekerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Dapat menghargai perbedaan 2) Suka berkolaborasi dengan teman 3) Mengerti perasaan orang lain <p>2. Jujur Mengetahui sikap dan perilaku responden dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan, terhadap diri sendiri maupun orang lain</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang dilakukan berdasarkan kenyataan 2. Hati dan ucapannya sama 3. Apa yang dikatakan itu benar <p>3. Disiplin Mengetahui tindakan responden yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Tepat waktu, tidak terlambat 2) Taat pada peraturan yang berlaku 3) Melakukan tugas sesuai jadwal yang dilakukan <p>4. Percaya diri Mengetahui sikap responden akan kemampuan diri sendiri untuk mencapai setiap keinginan dan harapannya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Selalu ingin mendapatkan hasil yang maksimal 2) Melakukan yang terbaik
---	---------	---	--

			3) Berusaha memperbaiki diri
3	Psikomotor	Kemampuan siswa dalam mempraktikkan teknik dasar seperti menendang, menggiring, dan mengontrol bola dalam permainan sepakbola <i>kwartet</i> gawang multi poin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mempraktikkan teknik menggiring atau mendribbel bola dengan kaki bagian dalam, luar, dan punggung kaki 2. Siswa mampu mempraktikkan teknik menendang menggunakan kaki bagian dalam, luar, dan punggung kaki. 3. Siswa mampu mempraktikkan teknik menghentikan bola menggunakan kaki bagian dalam dan luar.

3.7 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase, sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Pengolahan data persentase diperoleh dengan rumus dari Sukirman, dkk. (2003 : 879), yaitu:

$$F = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = frekuensi relatif/angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah seluruh data

100% = konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh data.

Tabel 10. Tabel Klasifikasi Presentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
0 - 20%	Tidak baik	Dibuang
20,1 - 40%	Kurang baik	Diperbaiki
40,1 – 70%	Cukup baik	Digunakan(bersyarat)
70,1 – 90%	Baik	Digunakan
90,1 – 100%	Sangat baik	Digunakan

(Sumber : Ali dalam Sri Emawanti,2011 : 38)

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian ini adalah produk model pengembangan permainan sepakbola *kwartet* gawangmulti poinyang berdasarkan data penelitian uji coba Skala kecil (N=6) dan uji coba skala besar (N=12) di Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita PurwosariKudus.

Dari pembuatan draft awal permainan sampai dilakukannya uji coba skala besar mengalami beberapa perubahan yaitu:

1. Posisi gawang yang semula tidak ada jarak berubah dengan diberi jarak 1 meter dikarenakan para pemain bertahan mudah untuk menutup gawang sehingga menyebabkan jarang terjadinya gol
2. Aturan pemberian kun untuk batas pemain bertahan dihilangkan agar permainan lebih berjalan menarik, keputusan ini diambil karena pemain sulit untuk melakukan peraturan ini meskipun sudah dicoba berulang-ulang.

Pada uji coba produk model permainan sepakbola *kwartet* gawangmulti poin sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan analisis data hasil dari evaluasi ahli penjasdan ahli pembelajaran, maka produk permainan sepakbola *kwartet* gawang multi poin ini dikatakan **layak** sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas V dan VI Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita Purwosari Kudus.

Faktor yang menjadikan model permainan sepakbola *kwartet* gawangmulti poin dapat diterima oleh siswa Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita adalah dari semua aspek uji coba yang ada, bahwa sebagian besar dari jumlah

keseluruhan siswa kelas V dan VI dapat mempraktekkan permainan sepakbola *kwartet* gawangmulti poin dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa. Secara garis besar, faktor yang dapat menjadikan permainan sepakbola *kwartet* gawangmulti poin dapat diterima siswa kelas V dan VI Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita Purwosari Kudus dan masuk dalam kriteria baik adalah:

- 1) Sebagian besar siswa kelas V dan VI mampu mempraktekkan dengan teknik yang benar sesuai kemampuan anak Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita.
- 2) Dalam permainan sepakbola *kwartet* gawangmulti poin ini, siswa lebih aktif bergerak.
- 3) Dalam permainan sepakbola *kwartet* gawangmulti poin siswa dapat lebih mengerti tentang teknik dasar dalam sepakbola secara sederhana.
- 4) Persaingan dalam permainan sepakbola *kwartet* gawangmulti poin, membuat siswa semakin bersemangat dalam bermain untuk mendapatkan poin terbanyak dan menjadi pemenang dalam permainan tersebut.
- 5) Siswa merasa senang dan gembira, dengan peraturan dan alat yang sederhana dalam permainan sepakbola *kwartet* gawangmulti poin tersebut, siswa tidak merasa bosan dan ingin memainkannya lagi.

5.2 Kelemahan produk

1. Karena siswa anak-anak yang mempunyai kebutuhan khusus, sehingga diperlukan waktu yang berulang-ulang untuk menjelaskan dan memberikan arahan sampai anak faham dalam bermain.
2. Tidak semua sekolah mempunyai peralatan yang mencukupi

- 3 .Siswa masih bergerombol dalam bermain dan belum bisa mencari ruang kosong
- 4 .Gawang yang terbuat dari paralon mudah tergeser atau roboh
- 5 .Pemain dengan latar belakang tidak atau jarang sekali bermain sepakbola dengan teman di lingkungannya ketika di lapangan hanya mau berposisi untuk menutup gawang yang membuat sulit untuk bisa mencetak angka.
- 6 .Peningkatan yang di dapat dari uji coba skala kecil ke uji coba skala besar sebesar 2,9%, ini menunjukkan bahwa produk pengembangan pembelajaran sepak bola *kwartet* gawang multi poin yang diuji cobakan pada siswa kelas V dan VI tuna grahita Purwosari Kudus 2015 belum lancar untuk melakukan permainannya karena kelemahan dalam berfikir.

5.3 kelebihan produk

1. Model permainan permainan sepakbola *kwartet* gawang multi poin lebih sederhana untuk dapat dimainkan anak luar biasa khususnya anak tunagrahita ringan dan sedang.
2. Model permainan permainan sepakbola *kwartet* gawang multi poin menarik bagi siswa karena merupakan permainan yang kompetitif dan menyenangkan
3. Produk disesuaikan dengan kenyamanan dan keamanan siswa
4. Menjadikan siswa tertarik untuk aktif bergerak dalam mengikuti pembelajaran.
5. Persaingan dalam permainan sepakbola *kwartet* gawang multi poin ini membuat siswa semakin bersemangat dalam bermain untuk mendapatkan poin terbanyak dan menjadi pemenang dalam permainan tersebut.
6. Dengan adanya produk yang baru ini, guru penjasorkes mendapat pandangan untuk menghasilkan produk yang baru.
7. Bola plastik berlapis busa membuat siswa tidak takut untuk menghalau tendangan

Dengan demikian, baik dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, model permainan ini dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita Purwosari Kudus.

5.4 Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut

Penelitian ini mempunyai saran agar dalam penerapan permainan sepakbola *kwartet* gawangmulti poinini bisa berjalan dengan baik dan lancar:

- 1) Model permainan ini merupakan hasil dari penelitian yang bisa dijadikan sebagai alternatif untuk diterapkan pada saat pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Luar Biasa khususnya Tunagrahita.
- 2) Bagi guru penjas, diharapkan bisa menggunakan permainan ini pada saat pembelajaran permainan sepakbola, karena permainan ini dianggap bisa lebih meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Bagi pembaca, diharapkan penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk mengembangkan model-model untuk penelitian selanjutnya.


Permainan sepakbola *kwartet* gawangmulti poinini dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan dengan kondisi dan kebutuhan yang akan dilaksanakan. Bentuk pengembangannya yaitu aturan permainan pada sepakbola *kwartet* gawangmulti poinini dapat dikembangkan atau dimodifikasi lagi dengan pertimbangan untuk menyesuaikan jumlah siswa dan kondisi lingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. 2004. *Dasar-Dasar Penjas*. Jakarta : Depdiknas
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*, Jakarta: Depdiknas.
- Andi Cipta Nugraha. 2013. *Mahir Sepakbola*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Husdarta H.J.S. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung : Alfabeta.
- NunungApriyanto. 2014. *Seluk-Beluk Tunagrahita&Strategi Pembelajarannya*. Yogyakarta: Javalitera
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- RusliLutan. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjas*. Jakarta: Depdikbud.
- Samsudin.2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta. Litera
- Subagiyo,dkk. 2008. *Perencanaan dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Penjaskes*, Jakarta: Depdiknas
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Tarigan Beltasar. 2000. *Penjaskes Adaptif*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Toho CholikMutohir, et al. 2011. *Berkarakter Dengan Berolahraga, Berolahraga Dengan Berkarakter*. Surabaya : Java Pustaka Group.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Tri Septa Agung Pamungkas. 2008. *Kamus Pintar Sepakbola*. Malang: Dioma.
- Yeni meimulyani dan Asep tiswara. 2013. *Pendidikan Jasmani Adaptif*. Jakarta: Luxima
- Yeni meimulyani dan caryoto. 2011. *Media Pembelajaran Adaptif*. Jakarta: Luxima
- Yudy Hendrayana. 2007. *Pendidikan Jasmani dan Olahraga Adaptif*. Bandung: Criced

Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud

Lampiran 1
Usulan Tema dan Judul

 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PJKR PRODI PJKR, S1
Kampus Sekaran Gunungpati Semarang, 50229 Telp. (024) 8508007 Fax. 8508007
Email: FIK-UNNES_SMG@telkom.net

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI

Diajukan oleh :



Nama : **NURUL JUNIADI**
NIM : 6101411206
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi S1 (PJKR S1)
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Tema : **SEKOLAH LUAR BIASA**
Judul :

**“ PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KWARTET GAWANG
BERBUNYI UNTUK ANAK SDLB PURWOSARI KUDUS KELAS 5 dan 6 “**

Semarang, 21 Juli 2014

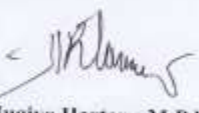
Mengetahui,

Verifikator **Yang Mengajukan**

 21 Juli 2014 


Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd. **NURUL JUNIADI**
NIP. 19620425 198601 1 001 6101411206

Ketua Jurusan PJKR


Drs. Mugyo Hartono, M.Pd.
NIP. 196109031988031002

*oee
dapat sedikit
Pembimbing :
Cahyo Yuwono
21/7/2014
Har*

Lampiran 2
Surat Keputusan Pembimbing


KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 180/FIK/2015
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 25 Januari 2015

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menegaskan kepada:
Nama : Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd.
NIP : 196204251986011001
Pangkat/Golongan : IV/C
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : NURUL JUNIADI
NIM : 6101411206
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KWARTET GAWANG BERBUNYI UNTUK ANAK SDLB PURWOSARI KUDUS KELAS 5 dan 6

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 4 Februari 2015


Dr. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195910191985031001

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Peninggal



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
DEKAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

013141206
FM-01-AKD-24/Rev. 00


Lampiran 3

Surat Ijin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon: 024-8508007 Laman: http://fik.unnes.ac.id , surel: fik_unnes@telkom.net
	Nomor : <i>507/UDS7.1.6/LT/2015</i>
	Lamp. :
	Hal : Ijin Penelitian
Kepada Yth. Kepala SDLB Purwosari Kudus di SDLB Purwosari Kudus	
Dengan Hormat, Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:	
Nama	: NURUL JUNIADI
NIM	: 6101411206
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
Topik	: PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KWARTET GAWANG BERBUNYI UNTUK ANAK SDLB PURWOSARI KUDUS KELAS 5 dan 6
Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.	
	
Semarang, 3 Februari 2015 Dekan,  Dr. H. Harry Pramono, M.Si. NIP. 195910191985031001	

Lampiran 4

Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian


DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA KABUPATEN KUDUS
UPT PENDIDIKAN KECAMATAN KOTA KUDUS
SDLB PURWOSARI KUDUS
 Jl. Ganesha II. No. 32 Purwosari Tlp.(0291) 443378
 Kudus Kode Pos 59316

SURAT KETERANGAN
 Nomor: 423.4/2003.10.01.21/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Oniva Dartin, S.Pd
 NIP : 19601230198405 2 002
 Jabatan : Kepala Sekolah SDLB Purwosari Kudus


Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Nurul Juniadi
 NIM : 6101411206
 Jabatan : Mahasiswa FIK UNNES Jurusan PJKR Prodi PJKR

Telah mengadakan penelitian di SDLB Purwosari Kudus pada tanggal 7 Februari s/d 18 April 2015 dengan judul " PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAKBOLA KWARTET GAWANG MULTI POINT PADA SISWA TUNA GRAHITA KELAS V DAN VI SDLB PURWOSARI KUDUS TAHUN 2015 "

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana semestinya.

KUDUS, 21 APRIL 2015
 Kepala Sekolah


 Oniva Dartin, S.Pd
 19601230198405 2 002

Lampiran 5

Lembar Evaluasi Ahli Sepakbola

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN PENJAS

Evaluasi Model Pengembangan Permainan Sepakbola *Kwartet Gawang Multi Point* Kelas V
Tuna Grahita SDLB Purwosari Kudus

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, Kesehatan dan Rekreasi

Materi Pokok : Pembelajaran Permainan Sepakbola

Sasaran Program : Peserta didik kelas V Tuna Grahita di SDLB Purwosari Kudus

Evaluator : MARTIN SUDARMONO, S.Pd, M.Pd

Tanggal : 5 Juni 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model pembelajaran permainan Sepakbola yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjasorkes bagi peserta didik kelas V Tuna Grahita SDLB Purwoari Kudus yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari "kurang baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara dengan memberi tanda "v" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 = kurang baik
2 = cukup baik
3 = baik
4 = sangat baik

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan

A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				✓	
2.	Kejelasan petunjuk permainan.				✓	
3.	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.				✓	
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.				✓	
5.	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.				✓	
6.	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.				✓	
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.				✓	
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.			✓		
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.				✓	
10.	Mendorong perkembangan aspek efektif siswa			✓		
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.			✓		
12.	Mendorong siswa aktif bergerak.				✓	
13.	Dapat melatih peserta didik untuk bekerjasama				✓	
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran Sepakbola.			✓		
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan Sepakbola.				✓	

- Saran untuk perbaikan Model Pengembangan Pembelajaran Sepakbola Kwartet Gawang *Multi point*.

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model pengembangan permainan ini, mohon ditulis pada kolom 2.
2. Alasan diperlukanya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

NO	Bagian Yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1			
2			
3			
4			

B. Komentor dan Saran Umum

- Pengembangan sarana dan prasarana, didalamnya meliputi gawang yang digubokan gawang jangan terlalu kecil untuk anak sekolah dasar. Gawangnya harus lebih panjang dan lebih tinggi ukurannya.
- Pembatas lapangan dibuat agar lebih jelas (diperbanyak jumlah ker)
- Membuat buku untuk petunjuk dalam pelaksanaan permainan.

C. Simpulan

Model permainan ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala kecil.

(mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Semarang, 5 Juni 2018

Evaluator


MARTIN SUPARMAN

Lampiran 6

Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran Penjas

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN PENJAS

Evaluasi Model Pengembangan Permainan Sepakbola Kwartet Gawang *Multi Point* Kelas V
Tuna Grahita SDLB Purwosari Kudus

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, Kesehatan dan Rekreasi

Materi Pokok : Pembelajaran Permainan Sepakbola

Sasaran Program : Peserta didik kelas V Tuna Grahita di SDLB Purwosari Kudus

Evaluator : Fikria Yosi Irawan S.Pd.

Tanggal : 30 April 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model pembelajaran permainan Sepakbola yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjasorkes bagi peserta didik kelas V Tuna Grahita SDLB Purwoari Kudus yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari "kurang baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara dengan memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 = kurang baik
2 = cukup baik
3 = baik
4 = sangat baik

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan

A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				✓	
2.	Kejelasan petunjuk permainan.				✓	
3.	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.				✓	
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.			✓		
5.	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.			✓		
6.	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.				✓	
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.				✓	
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.			✓		
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.				✓	
10.	Mendorong perkembangan aspek efektif siswa			✓		
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.			✓		
12.	Mendorong siswa aktif bergerak.				✓	
13.	Dapat melatih peserta didik untuk bekerjasama				✓	
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran Sepakbola.				✓	
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan Sepakbola.				✓	

- Saran untuk perbaikan Model Pengembangan Pembelajaran Sepakbola *Kwartet Gawang Multi point*.

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model pengembangan permainan ini, mohon ditulis pada kolom 2.
2. Alasan diperlukanya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

NO	Bagian Yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1			
2			
3			
4			

B. Komentar dan Saran Umum

- Melibatkan semua anak dalam permainan
- Kemampuan anak yang berbeda perlu disetarakan agar dapat setara dalam permainan
- Permainan melibatkan semua anak untuk aktif bermain bersama
- Kemampuan anak yang setara dapat dimajukan bersama dalam kelompok

C. Simpulan

Model permainan ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi.
 2. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran.
 3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala kecil.
- (mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Semarang.....
Evaluatur



(FIKRIA YESSI KAWAN)

Lampiran 7

INDIKATOR PENILAIAN SISWA

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator
1	Kognitif	Kemampuan peserta didik dalam memahami: 2. Konsep keterampilan gerak fundamental permainan sepakbola melalui permainan sepakbola <i>kwartet</i> gawang multi poin	5. Mengetahui pemahaman siswa terhadap permainan sepakbola <i>kwartet</i> gawang multi poin 6. Mengetahui pemahaman siswa terhadap teknik dasar menggiring, menendang, dan mengontrol 7. Permainan sepakbola <i>kwartet</i> gawang multi poin 8. Mengetahui pemahaman siswa terhadap peraturan yang ada dalam permainan sepakbola <i>kwartet</i> gawang multi poin 9. Mengetahui pemahaman siswa terhadap manfaat permainan sepakbola <i>kwartet</i> gawang multi poin
2	afektif	Kemampuan peserta didik menampilkan sikap sosial dalam permainan sepakbola <i>kwartet</i> gawang multi poin	5. Kerjasama Mengetahui responden mau bekerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong. 4) Dapat menghargai perbedaan 5) Suka berkolaborasi dengan teman 6) Mengerti perasaan orang lain 6. Jujur Mengetahui sikap dan perilaku responden dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan, terhadap diri sendiri maupun orang lain 4. Apa yang dilakukan

			<p>berdasarkan kenyataan</p> <ol style="list-style-type: none">5. Hati dan ucapannya sama6. Apa yang dikatakan itu benar <p>7. Disiplin</p> <p>Mengetahui tindakan responden yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.</p> <ol style="list-style-type: none">4) Tepat waktu, tidak terlambat5) Taat pada peraturan yang berlaku6) Melakukan tugas sesuai jadwal yang dilakukan <p>8. Percaya diri</p> <p>Mengetahui sikap responden akan kemampuan diri sendiri untuk mencapai setiap keinginan dan harapannya</p> <ol style="list-style-type: none">4) Selalu ingin mendapatkan hasil yang maksimal5) Melakukan yang terbaik6) Berusaha memperbaiki diri
--	--	--	--

3	Psikomotor	Kemampuan siswa dalam mempraktikkan teknik dasar seperti menendang, menggiring, dan menghentikan bola dalam permainan sepakbola <i>kwartet</i> gawang multi poin	<p>4. Siswa mampu mempraktikkan teknik menendang dengan kaki bagian dalam, luar, dan punggung kaki</p> <p>5. Siswa mampu mempraktikkan teknik menggiring dengan kaki bagian dalam, luar, dan punggung kaki</p> <p>6. Siswa mampu mempraktikkan teknik menghentikan bola dengan kaki bagian dalam dan luar</p>
---	------------	--	---

Lampiran 8

KUISIONER SISWA PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAKBOLA KWARTET GAWANG MULTI POIN PADA SISWA KELAS V dan VI SDLB TUNA GRAHITA PURWOSARI KUDUS TAHUN 2015

PETUNJUK PENGISIAN KUISIONER

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya.
2. Jawablah secara runtut dan jelas.
3. Isilah pertanyaan tersebut dengan memberi tanda silang pada huruf a atau b sesuai dengan pilihanmu.
4. Selamat mengisi dan terimakasih.

I. IDENTITAS KORESPONDEN

Nama Siswa :

Umur :

No Absen :

Kelas :

Alamat :

II. PERTANYAAN

1. Apakah kamu tahu cara bermain permainan sepakbola *Kwartet* gawang multi poin?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah permainan permainan sepakbola *Kwartet* gawang multi poin sulit untuk dimainkan?
 - a. Ya
 - b. Tidak

3. Apakah kamu tahu cara *dribble* bola dalam permainan sepakbola *Kwartet* gawang multi poin?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah kamu tahu cara *passing* bola dalam permainan sepakbola *Kwartet* gawang multi poin?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakah kamu tahu cara *control* bola dalam permainan sepakbola *Kwartet* gawang multi poin?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah kamu tahu cara memulainya permainan dalam permainan sepakbola *Kwartet* gawang multi poin?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah kamu tahu peraturan dalam permainan sepakbola *Kwartet* gawang multi poin?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah dalam permainan sepakbola *Kwartet* gawang multi poin setiap pemain harus mentaati peraturan?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Apakah kamu berkeingintahuan setelah melakukan permainan sepakbola *Kwartet* gawang multi poin?
 - a. Ya
 - b. Tidak
10. Apakah kamu merasa senang melakukan permainan sepakbola *Kwartet* gawang multi poin?
 - a. Ya
 - b. Tidak

b. Lampiran 9

DAFTAR SISWA KELAS V SDLB PURWOSARI**KUDUS****(SAMPEL UJI COBA I)**

No.	NAMA	JENIS KELAMIN
1	Ahmad Chalim	L
2	Gidion Adi Saputro	L
3	Muhammad Ilham	L
4	Muhammad Rizki	L
5	Yustian Yunus	L
6	Andre Aditya Chandra	L

Lampiran 10**LEMBAR PENGAMATAN GERAK MODEL PERMAINAN SEPAKBOLA KWARTET****GAWANG MULTI POINDI SDLB TUNA GRAHITA PURWOSARI KUDUS****(Subyek Uji Coba I)****Indikator Penilaian Afektif****1. Kerjasama**

Bekerjasamadengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong:

- (1) Membantu teman yang belum/ tidak bisa
- (2) Terlibat aktif dalam permainan/ kerja kelompok
- (3) Mau bekerja sama dengan teman untuk memenangkan permainan
- (4) Berbagi tugas dalam permainan/ kerja kelompok

2. Kejujuran

Berjiwa ksatria dan dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan:

- (1) Tidak menyontek dalam mengerjakan tugas/ ujian
- (2) Mengakui kesalahan yang diperbuat
- (3) Mengakui kekurangan yang dimilikinya
- (4) Mengungkapkan pendapat sesuai dengan sebenarnya

3. Disiplin

Menunjukkanperilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan:

- (1) Datang sebelum pembelajaran dimulai
- (2) Sebelum pembelajaran selesai tidak meninggalkan kelas terlebih dahulu
- (3) Mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan
- (4) Patuh pada peraturan permianan yang telah disepakati

4. Percaya diri

Menunjukkan kemampuan diri sendiri untuk mencapai setiap keinginan dan harapannya:

- (1) Berusaha melaksanakan tugas yang diberikan guru secara maksimal
- (2) Melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik
- (3) Melaksanakan tugas sesuai yang diajarkan oleh guru
- (4) Mau berusaha untuk mengulang tugas yang belum/ tidak bisa

Keterangan penilaian afektif:

Kategori	Kriteria perilaku	Skor
Sangat Baik	Jika peserta didik menunjukkan 4 kriteria	4
Baik	Jika peserta didik menunjukkan 3	3

	kriteria	
Kurang	Jika peserta didik menunjukkan 2 kriteria	2
Sangat Kurang Baik	Jika peserta didik menunjukkan 1 kriteria	1

PETUNJUK :

- 1) Cermatilah indikator aktivitas siswa.
- 2) Berikan skor siswa pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
- 3) Petunjuk skor penilaian :
 - 1: Sangat kurangbaik(apabila dapat melakukan 1 poin dalam sikap tersebut)
 - 2: Kurang (apabila dapat melakukan 2 poin dalam sikap tersebut)
 - 3: Baik (apabila dapat melakukan 3 poin dalam sikap tersebut)
 - 4: Sangat Baik (apabila dapat melakukan 4 poin dalam sikap tersebut)

Tabel Hasil Pengamatan Aspek Afektif

No	Nama	Aspek Afektif			
		Kerjasama	Disiplin	Kejujuran	Percaya Diri
1	Ahmad Chalim	3	3	4	3
2	Gidion Adi Saputro	4	4	4	4
3	Muhammad Ilham	4	3	3	3
4	Muhammad Rizki	3	3	3	4
5	Yustian Yunus	3	4	3	3
6	Andre Aditya Chandra	3	3	3	3
Jumlah		20	20	21	20
Max		24	24	24	24
Persentase		83%	83%	88%	83%
Rata-rata (%)					84%

Indikator Penilaian Psikomotor

- 1) Menggiring atau *Dribbel* bola

mempraktikan teknik menggiring atau *mendribbel* bola:

 - a. Sikap badan tegak
 - b. Pandangan melihat bola

- c. Perkenaan kaki pada bola (kaki bagian luar, dalam, atau punggung kaki)
 - d. Dorong bola beberapa langkah
- 2) Menendang
- mempraktikan teknik menendang:
- a. Tubuh berada diatas bola
 - b. Ayunkan kaki yang akan menendang ke depan
 - c. Jaga agar kaki tetap lurus
 - d. Tending bagian tengah bola (menggunakan kaki bagian dalam, luar atau punggung kaki)
- 3) Mengontrol bola
- mempraktikan teknik menghentikan bola:
- a. Kepala tidak bergerak dan memperhatikan bola
 - b. Terima bola yang datang menggunakan kaki (bagian dalam, luar atau punggung kaki)
 - c. Tarik kaki untuk mengurangi benturan
 - d. Arahkan bola menjauhi lawan

PETUNJUK :

- 1) Cermatilah indikator aktivitas siswa.
- 2) Berikan skor siswa pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
- 3) Petunjuk skor penilaian :
 - 1 : Sangat kurang baik
 - 2 : kurang
 - 3 : Baik
 - 4 : sangat baik

Tabel Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor Siswa

No	Nama	Aspek Psikomotor		
		Menggiring	Menendang	Mengontrol
1	Ahmad Chalim	3	4	4
2	Gidion Adi Saputro	4	4	4

3	Muhammad Ilham	4	3	4
4	Muhammad Rizki	3	3	3
5	Yustian Yunus	3	3	3
6	Andre Aditya Chandra	3	3	4
Jumlah		20	20	22
Max		24	24	24
Persentase		83%	83%	91%
Rata-rata (%)				85%

Lampiran 11

Jawaban Kuesioner Siswa (Subyek Uji Cobal)

Keterangan: 1= Benar

0= Salah

No	SISWA	BUTIR SOAL										Total
		Aspek Kognitif										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Ahmad Chalim	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
2	Gidion Adi Saputro	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
3	Muhammad Ilham	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
4	Muhammad Rizki	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
5	Yustian Yunus	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
6	Andre Aditya Chandra	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8
	Jumlah	6	5	5	5	5	5	5	6	6	6	51
	Ya (%)	100%	83%	83%	83%	83%	83%	100%	100%	100%	100%	85%
	Tidak (%)	0%	17%	17%	17%	17%	17%	0%	0%	0%	0%	

Lampiran 12

DAFTAR NAMA SISWA UJI COBA II

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Ahmad Chalim	L
2	Gidion Adi Saputro	L
3	Muhammad Ilham	L
4	Muhammad Rizki	L
5	Yustian Yunus	L
6	Andre Aditya Chandra	L
7	Rizkha Sukmaputra	L
8	Angga Ikhtifan Dani	L
9	Bayu Aji	L
10	Muchammad Humam	L
11	Muhammad Anis	L
12	Firin Mirza Rahman	L

Lampiran 13**LEMBAR PENGAMATAN GERAK MODEL PERMAINAN SEPAKBOLA KWARTET****GAWANG MULTI POIN SDLB-C PURWOSARI KUDUS****(Subyek Uji Coba II)****Indikator Penilaian Afektif**

1. Kerjasama

Bekerjasamadengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong:

1. Membantu teman yang belum/ tidak bisa
2. Terlibat aktif dalam permainan/ kerja kelompok
3. Mau bekerja sama dengan teman untuk memenangkan permainan
4. Berbagi tugas dalam permainan/ kerja kelompok

2) Kejujuran

Berjiwa ksatria dan dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan:

1. Tidak menyontek dalam mengerjakan tugas/ ujian
2. Mengakui kesalahan yang diperbuat
3. Mengakui kekurangan yang dimilikinya
4. Mengungkapkan pendapat sesuai dengan sebenarnya

3) Disiplin

Menunjukanperilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan:

1. Datang sebelum pembelajaran dimulai
2. Sebelum pembelajaran selesai tidak meninggalkan kelas terlebih dahulu
3. Mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan
4. Patuh pada peraturan permianan yang telah disepakati

4) Percaya diri

Menunjukkan kemampuan diri sendiri untuk mencapai setiap keinginan dan harapannya:

1. Berusaha melaksanakan tugas yang diberikan guru secara maksimal
2. Melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik
3. Melaksanakan tugas sesuai yang diajarkan oleh guru
4. Mau berusaha untuk mengulang tugas yang belum/ tidak bisa

Keterangan penilaian afektif:

Kategori	Kriteria perilaku	Skor
Sangat Baik	Jika peserta didik menunjukkan 4 kriteria	4
Baik	Jika peserta didik menunjukkan 3 kriteria	3
Kurang	Jika peserta didik menunjukkan 2 kriteria	2
Sangat Kurang Baik	Jika peserta didik menunjukkan 1 kriteria	1

PETUNJUK :

- 4) Cermatilah indikator aktivitas siswa.
- 5) Berikan skor siswa pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
- 6) Petunjuk skor penilaian :
 - 1 : Sangat kurangbaik(apabila dapat melakukan 1 poin dalam sikap tersebut)
 - 2 : Kurang (apabila dapat melakukan 2 poin dalam sikap tersebut)
 - 3 : Baik (apabila dapat melakukan 3 poin dalam sikap tersebut)
 - 4 : Sangat Baik (apabila dapat melakukan 4 poin dalam sikap tersebut)

Tabel Hasil Pengamatan Aspek Afektif

No	Nama	Aspek Afektif			
		Disiplin	Kejujuran	Kerjasama	Keberanian
1	Ahmad Chalim	3	3	4	3
2	Gidion Adi Saputro	4	4	4	4
3	Muhammad Ilham	4	3	3	3
4	Muhammad Rizki	3	3	3	4
5	Yustian Yunus	4	4	3	3
6	Andre Aditya Chandra	3	3	3	3
7	Rizkha Sukmaputra	4	3	3	4
8	Angga Ikhtifan Dani	4	3	3	3
9	Bayu Aji	3	4	3	4
10	Muchammad Humam	3	3	4	3
11	Muhammad Anis	3	3	4	4
12	Firin Mirza Rahman	4	4	4	3
Jumlah		42	40	41	41
Max		48	48	48	48
Persentase		88%	83%	85%	85%
Rata-rata (%)					85%

Indikator Penilaian Psikomotor

- 1) Menggiring atau *Dribbel* bola
 mempraktikan teknik menggiring atau *mendribbel* bola :
 - (1) Sikap badan tegak
 - (2) Pandangan melihat bola
 - (3) Perkenaan kaki pada bola (kaki bagian dalam, luar, atau punggung kaki)
 - (4) Dorong bola beberapa langkah
- 2) Menendang
 mempraktikan teknik menendang:
 - (1) tubuh diatas bola
 - (2) ayunkan kaki yang akan menendang ke depan
 - (3) Jaga agar kaki tetap lurus
 - (4) Tendang bagian tengah bola menggunakan (kaki bagian dalam, luar, atau punggung kaki)
- 3) Mengontrol bola
 mempraktikan teknik mengontrol bola:
 - (1) kepala tidak bergerak dan memperhatikan bola
 - (2) Terima bola yang datang menggunakan kaki bagian (luar, dalam, atau punggung kaki)
 - (3) Tarik kaki untuk mengurangi benturan
 - (4) Arahkan bola menjauhi lawan

PETUNJUK :

- 4) Cermatilah indikator aktivitas siswa.
- 5) Berikan skor siswa pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
- 6) Petunjuk skor penilaian :
 - 1 : Sangat kurang baik
 - 2 : kurang
 - 3 : Baik
 - 4 : sangat baik

Tabel Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor

No	Nama	Aspek Psikomotor		
		Menggiring	Menendang	Mengontrol
1	Ahmad Chalim	3	4	4
2	Gidion Adi Saputro	4	4	4
3	Muhammad Ilham	4	4	4
4	Muhammad Rizki	3	3	3
5	Yustian Yunus	3	3	3
6	Andre Aditya Chandra	3	3	4
7	Rizkha Sukmaputra	4	4	3
8	Angga Ikhtifan Dani	3	3	4
9	Bayu Aji	3	4	4
10	Muchammad Humam	4	3	3
11	Muhammad Anis	3	3	4
12	Firin Mirza Rahman	3	4	4
Jumlah		40	43	4
Max		48	48	48
Persentase		83%	89%	91%
Rata-rata (%)				87%

Lampiran 14

Jawaban Kuesioner Siswa (Subyek Uji II)

Keterangan: 1= Benar

0= Salah

Aspek Kognitif

No	SISWA	BUTIR SOAL										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		1	Ahmad Chalim	1	1	1	1	0	1	1	1	
2	Gidion Adi Saputro	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
3	Muhammad Ilham	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
4	Muhammad Rizki	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
5	Yustian Yunus	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
6	Andre Aditya Chandra	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8
7	Rizkha Sukmaputra	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
8	Angga Ikhtifan Dani	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
9	Bayu Aji	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
10	Muchammad Humam	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	Muhammad Anis	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Firin Mirza Rahman	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
	Jumlah	10	10	11	11	11	11	9	12	12	12	105
	Ya (%)	83%	83%	92%	92%	92%	92%	75%	100%	100%	100%	91%
	Tidak (%)	8%	17%	8%	8%	8%	8%	25%	0%	0%	0%	

Lampiran 15**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

- Sekolah : SDLB Purwosari Kudus
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : V (lima) / II (dua)
 Standar Kompetensi : 1. Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olah raga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya
 Kompetensi Dasar : 1.2 Mempraktekkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola besar serta nilai kerjasama tim, sportifitas dan kejujuran
 Indikator : Melakukan gerakan:
 - Menendang bola dengan kaki bagian luar, dalam dan punggung kaki
 - Mengontrol bola dengan menggunakan kaki bagian luar dan dalam
 - Menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian luar, dalam dan punggung kaki
 - Bermain sepakbola dengan permainan yang dimodifikasi
 Alokasi Waktu : 8 x 35 menit (4 x pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa dapat melakukan gerakan
 - Menendang dengan kaki bagian luar, dalam dan punggung kaki
 - Mengontrol bola dengan menggunakan kaki bagian luar dan dalam
 - Menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian luar, dalam dan punggung kaki
- b. Siswa dapat bermain sepak bola dengan permainan yang dimodifikasi

B. Materi Pembelajaran

- a. Bermain Sepak bola
 - Menendang dengan kaki bagian luar, dalam dan punggung kaki
 - Mengontrol bola dengan menggunakan kaki bagian luar dan dalam
 - Menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian luar, dalam dan punggung kaki
- b. Bermain sepak bola dengan permainan yang dimodifikasi

C. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Demonstrasi

- Penugasan
- Latihan
- Tanya jawab

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan 1

Pendahuluan

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan

Inti

Mempraktekkan gerak menendang dengan kaki bagian luar, dalam dan punggung kaki

Penutup

- Pendinginan, berbaris, tugas-tugas, evaluasi, proses pembelajaran, berdoa dan bubar

2. Pertemuan 2

Pendahuluan

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan

Inti

-Mengontrol bola dengan menggunakan kaki bagian luar dan dalam

- Bermain sepak bola dengan permainan yang dimodifikasi

Penutup

- Pendinginan, berbaris, tugas-tugas, evaluasi, proses pembelajaran, berdoa dan bubar

3. Pertemuan 3

Pendahuluan

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan

Inti

- Bermain sepak bola dengan permainan yang dimodifikasi

Penutup

- Pendinginan, berbaris, tugas-tugas, evaluasi, proses pembelajaran, berdoa dan bubar

4. Pertemuan 4

Pendahuluan

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan

Inti

- Mempraktekkan gerakan menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian luar, dalam dan punggung kaki
- Bermain sepak bola dengan permainan yang dimodifikasi

Penutup

- Pendinginan, berbaris, tugas-tugas, evaluasi, proses pembelajaran, berdoa dan bubar

E. Sumber Belajar

- Buku teks
- Buku referensi
- Tim Abdi Guru
- Permainan Sepak Bola

F. Penilaian

1. Tes penilaian

Tes Unjuk Kerja
Gerakan:

- Menendang bola dengan kaki bagian luar, dalam dan punggung kaki
- Mengontrol bola dengan menggunakan kaki bagian luar dan dalam
- Menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian luar, dalam dan punggung kaki
- Bermain sepakbola dengan permainan yang dimodifikasi

2. Rubrik Penilaian

Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan menendang bola • Melakukan gerakan menggiring bola • Melakukan gerakan mengontrol bola 	Test praktik Test perorangan Test pengamatan	Test Praktik Test pengamatan	Praktikanlah gerakan menendang bola

<ul style="list-style-type: none"> Melakukan permainan sepakbola <i>kwartet gawang multi point</i> 			
---	--	--	--

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengeta huan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

Mengetahui,
Kepala SD/MI

Kudus, feb 2015
Guru Mapel PJOK

(.....)
NIP/NIK :

(.....)
NIP/NIK :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDLB Purwosari Kudus
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VI (enam) / II (dua)
 Standar Kompetensi : 1. Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olah raga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya

Kompetensi Dasar : 1.2. Mempraktikkan gerak dasar salah satu permainan bola besar dengan koordinasi dan kontrol yang baik dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran**)

Indikator : Melakukan gerakan:

- Menendang bola dengan kaki bagian luar, dalam dan punggung kaki
- Mengontrol bola dengan menggunakan kaki bagian luar dan dalam
- Menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian luar, dalam dan punggung kaki
- Bermain sepakbola dengan permainan yang dimodifikasi

Alokasi Waktu : 8 x 35 menit (4 x pertemuan)

G. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa dapat melakukan gerakan
 - Menendang dengan kaki bagian luar, dalam dan punggung kaki
 - Mengontrol bola dengan menggunakan kaki bagian luar dan dalam
 - Menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian luar, dalam dan punggung kaki
- b. Siswa dapat bermain sepak bola dengan permainan yang dimodifikasi

H. Materi Pembelajaran

- a. Bermain Sepak bola
 - Menendang dengan kaki bagian luar, dalam dan punggung kaki
 - Mengontrol bola dengan menggunakan kaki bagian luar dan dalam
 - Menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian luar, dalam dan punggung kaki
- b. Bermain sepak bola dengan permainan yang dimodifikasi

I. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Demonstrasi
- Penugasan
- Latihan
- Tanya jawab

J. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan 1

Pendahuluan

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan

Inti

Mempraktekkan gerak menendang dengan kaki bagian luar, dalam dan punggung kaki

Penutup

- Pendinginan, berbaris, tugas-tugas, evaluasi, proses pembelajaran, berdoa dan bubar

2. Pertemuan 2

Pendahuluan

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan

Inti

-Mengontrol bola dengan menggunakan kaki bagian luar dan dalam

- Bermain sepak bola dengan permainan yang dimodifikasi

Penutup

- Pendinginan, berbaris, tugas-tugas, evaluasi, proses pembelajaran, berdoa dan bubar

3. Pertemuan 3

Pendahuluan

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan

Inti

- Bermain sepak bola dengan permainan yang dimodifikasi

Penutup

- Pendinginan, berbaris, tugas-tugas, evaluasi, proses pembelajaran, berdoa dan bubar

4. Pertemuan 4

Pendahuluan

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan

Inti

- Mempraktekkan gerakan menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian luar, dalam dan punggung kaki
- Bermain sepak bola dengan permainan yang dimodifikasi

Penutup

- Pendinginan, berbaris, tugas-tugas, evaluasi, proses pembelajaran, berdoa dan bubar

K. Sumber Belajar

- Buku teks
- Buku referensi
- Tim Abdi Guru
- Permainan Sepak Bola

L. Penilaian

1. Tes penilaian

Tes Unjuk Kerja

Gerakan:

- Menendang bola dengan kaki bagian luar, dalam dan punggung kaki
- Mengontrol bola dengan menggunakan kaki bagian luar dan dalam
- Menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian luar, dalam dan punggung kaki
- Bermain sepakbola dengan permainan yang dimodifikasi

2. Rubrik Penilaian

Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan menendang bola • Melakukan gerakan menggiring 	Test praktik Test perorangan Test pengamatan	Test Praktik Test pengamatan	Praktikanlah gerakan menendang bola

bola • Melakukan gerakan mengontrol bola • Melakukan permainan sepakbola <i>kwartet gawang multi point</i>			
--	--	--	--

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengeta huan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

Mengetahui,
Kepala SD/MI

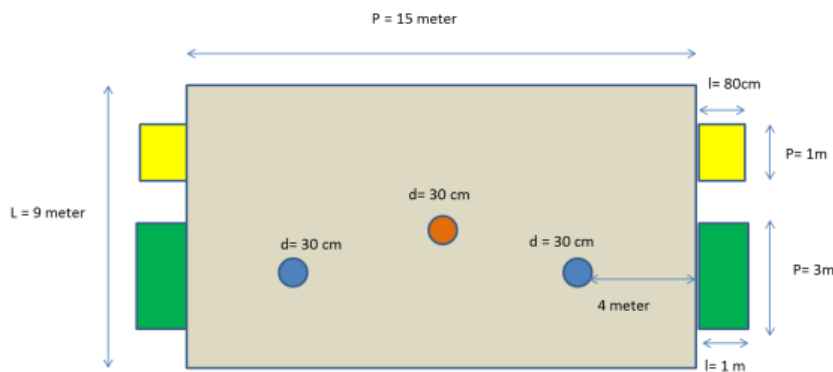
Kudus, feb 2015
Guru Mapel PJOK

(.....)
NIP/NIK :

(.....)
NIP/NIK :

BAHAN AJAR

Sepakbola *kwartet* gawang multi poin adalah model permainan yang dibuat untuk pengembangan model pembelajaran sepakbola. Permainan ini dibuat dengan tujuan mengenalkan dan membiasakan anak untuk belajar tentang sepakbola dan memahami teknik-teknik dasar yang ada pada sepakbola dengan keterbatasan anak tunagrahita yang lebih sulit memahami materi yang diajarkan dan ketika bermain sering melakukan kesalahan atau pelanggaran didalam permainan. Sepakbola *kwartet* gawang multi poin lebih mengajarkan tentang teknik sepakbola yang lebih sederhana dan bisa dilakukan oleh anak tuna Grahita. Permainan Sepakbola *kwartet* gawang multi poin bertujuan supaya anak aktif dalam bergerak, senang, dan tidak mudah jenuh sehingga pembelajaran tersebut akan berjalan secara efektif dan hasil yang dicapai akan maksimal.



Gambar lapangan Sepakbola *Kwartet* Gawang Multi Poin uji coba II
Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Peralatan:

- Kun
- Bola terbuat dari plastik berlapis busa
- Gawang yang terbuat dari besi dan paralon

Peraturan Permainan:

7. Jumlah pemain

Permainan sepakbola *kwartet* gawangmulti poindapat dimainkan oleh 6 orang terbagi menjadi 3 orang tiap *team* .

8. Waktu permainan

Durasi waktu dalam permainan sepakbola *kwartet* gawangmulti poin adalah 20 menit, 10 menit untuk babak pertama dan 10 menit untuk babak kedua.

9. Perlengkapan pemain

- 5) Pemain memakai rompi untuk perbedaan team A dan B
- 6) Setiap pemain memakai sepatu
- 7) Setiap pemain memakai seragam olahraga
- 8) Wasit yang dipimpin oleh guru penjas

10. Peraturan Permainan

- 1) Permainan terdiri atas 2 tim, masing-masing tim kurang lebih 5 siswa atau lebih menyesuaikan jumlah siswa
- 2) Setelah dibagi menjadi 2 tim, salah satu dari tiap tim ditunjuk menjadi kapten untuk melakukan suit gunanya untuk memilih tempat atau bola.
- 3) Melakukan kick off dari tengah lapangan
- 4) Tidak ada yang menjadi penjaga gawang karena gawangnya kecil
- 5) Apabila bola keluar maka dilakukan tendangan ke dalam dari garis lapangan

11. Pelanggaran/ *Foul*

Pelanggaran dalam permainan sepakbola diantaranya *handball*, mendorong lawan, menarik baju lawan,menjegal lawan,dan*offside*. Apabila melakukan

pelanggaran pemain bisa diberi peringatan sampai dikeluarkan dari pertandingan.

12. Nilai

- 1) Penilaian Permainan sepakbola *kwartet* gawangmulti poin ini menggunakan penskoran.
- 2) Pemberian skor 3 didapat ketika pemain mencetak gol yang gawangnya terbuat dari paralon sedangkan poin 2 didapat ketika berhasil memasukkan bola ke gawang yang terbuat dari besi. Poin 1 didapat ketika berhasil melakukan tendangan pinalti dan bola masuk ke gawang yang terbuat dari besi tanpa kiper tetapi memakai pemain bertahan.
- 3) Pemenang permainan diberikan pada regu yang lebih banyak mendapatkan point sampai wasit meniup peluit tanda selesai permainan.
- 4) Team yang melakukan pelanggaran saat permainan mendapatkan tendangan bebas, apabila pelanggaran di daerah sekitar gawang akan mendapatkan pinalti.

Lampiran 16

Kelainan Siswa SDLB Purwosari Kudus Menurut Psikologi

No	Nama Siswa	Psikologi Siswa
1	Ahmad Chalim	IQ : 55 ADHD (<i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i>)
2	Gidion Adi Saputro	IQ : 65 ADHD (<i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i>)
3	Muhammad Ilham	IQ : 47 Kesulitan Bicara, ADHD (<i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i>)
4	Muhammad Rizki	IQ : 64 Obesitas, ADHD (<i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i>)
5	Yustian Yunus	IQ : 53 ADHD (<i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i>), Kretin
6	Andre Aditya Chandra	IQ : 63 ADHD (<i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i>), bicara tidak untuk berkomunikasi (<i>Echolalia</i>)
7	Rizkha Sukmaputra	IQ : 45 Kesulitan bicara, ADHD (<i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i>)
8	Angga Ikhtifan Dani	IQ : 46 Obesitas, Low Vision, Down Syndrome, ADHD (<i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i>)
9	Bayu Aji	IQ : 45 ADHD (<i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i>), Kretin
10	Muchammad Humam	IQ : 49 ADHD (<i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i>)
11	Muhammad Anis	IQ : 40

		RIGIP (kekakuan pada anggota gerak), ADHD (<i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i>), <i>down syndrome</i> , <i>Kretin</i>
12	Firin Mirza Rahman	IQ : 43 ADHD (<i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i>), <i>Kretin</i>

Penjelasan Istilah dalam Kelainan Anak Tunagrahita

1. ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) adalah gangguan perilaku yang ditandai dengan gangguan pemusatan perhatian, pembicaraan yang lepas kontrol, dan perilaku yang hiperaktif.
2. *Low Vision* adalah kurangnya penglihatan yang sangat rendah dari 1/ 300 daya penglihatan normal.
3. *Obesitas* adalah kelebihan berat badan yang dialami seseorang
4. *Echolalia* adalah berbicara yang tidak digunakan untuk berkomunikasi, contohnya anak sering berbicara terus menerus tanpa ada pengertian saat berbicara (membeo).
5. *Down Syndrome* adalah merupakan kelainan kromosom yang dapat dikenal dengan melihat manifestasi klinis yang cukup khas. Kelainan itu berdampak pada keterbelakangan pertumbuhan fisik dan mental.
6. RIGIP adalah kelainan pada fungsi gerak tubuh contohnya kaki, tangan atau leher sulit untuk ditekuk.
7. *Kretin* adalah kelainan pada fisik dalam bahasa Indonesia sering disebut cebol atau kerdil yang memiliki ciri seperti badan pendek, kulit dingin, pertumbuhan gigi terlambat.

Lampiran17

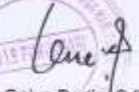
Hasil Wawancara Observasi

Hasil Wawancara Observasi


1. Bagaimana model pembelajaran permainan dan olahraga di kelas 5 dan 6?
 - Sejahter ini belum sepenuhnya untuk materi permainan diberikan secara maksimal, pada dasarnya siswa sudah diberikan materi dasar dari permainan dan olahraga akan tetapi hanya permainan dribble, passing untuk bola basket, permainan lempar tangkap bola, dan sepakbola untuk materi olahraga bola besar
2. Bagaimana cara bapak mengajarkan materi tersebut?
 - Cara saya mengajar penjas pemberian materi masih menggunakan cara yang selama ini saya gunakan seperti hanya melakukan lempar tangkap, bermain bola, belajar keseimbangan. Menurut saya cara penyampaian materi kepada anak luar biasa khususnya pada cabang olahraga harusnya menggunakan sebuah modifikasi permainan, karena keterbatasan di sekolah kadang sulit untuk membuat modifikasi dan kurangnya materi juga dapat memengaruhi di dalam pembelajaran.
3. Bagaimana bapak memberi materi pada siswa untuk permainan bola besar khususnya sepakbola?
 - Sejahter ini untuk permainan bola besar khususnya sepakbola sudah mencakup semua materi yang diajarkan seperti menendang, mengontrol, dan menggiring yang diajarkan tp anaknya sulit untuk diajak mau diberikan dasar-dasar permainan sepak bola. Namun tidak semua siswa mau ikut pembelajaran olahraga khususnya materi sepakbola, biasanya sehabis mereka melakukan pemanasan yang ada yang ikut pembelajaran seperti yang seharusnya ada juga yang langsung memilih istirahat.
4. Apa hambatan sehingga kompetensi dasar belum bias diterapkan sepenuhnya, khususnya untuk pembelajaran permainan bola basket khususnya sepakbola?
 - Pertama yang paling mendasar mungkin kurangnya pemahaman guru terhadap materi dan pengalaman guru yang masih kurang sehingga guru yang masih kurang sehingga guru kurang bias memaksimalkan pengembangan atau modifikasi sebuah permainan, Kedua dari sarana dan prasarana.
5. Bagaimana antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes?
 - Untuk anak sekolah dasar luar biasa saya menganggap sangat bersemangat akan tetapi karena kekurangan yang dimiliki anak tunagrahita mereka lebih cenderung bermain sendiri apabila materi yang diajarkan kepada mereka sudah mereka lakukan.

Mengetahui

Kepala Sekolah


Oniva Dartin, S.Pd
19601230198405 2 002

Guru Mapel


Fikria Yossi Irawan, S.Pd

Lampiran 18

DokumentasiMELAKUKAN PASSING

MENGGIRING BOLA

MENENDANG BOLA



PENGISIAN KUISIONER

